DVD

TYLKO 6,90 ZŁ

3 PEŁNE WERSJE GIER!

TERRORIST TAKEDOWN WOJNA W KOLUMBII ZOSTAŃ ŻOŁNIERZEM SPECIAL TASK FORCE!

BAD MOJO REDUX DOPIESZCZONY KLASYK!

FRATER HACK'N'SLASH PO POLSKU

Rozmawiamy z twórcami **BioShock!**

CLICK!

Cena 6,90





Obsypany nagrodami dreszczowiec – wreszcie na PC!



Czas na jazdę próbną! Samochodówka wszech czasów?



Nie ma wątpliwości – to najlepsza część strategicznej sagi!



Pierwsza recenzja w Polsce!

JADE EMPIRE™

Kung-fu w grze RPG? To mogło się udać tylko BioWare!



Poradnik do

Dark Messiah of Might and Magic

– rozpracowujemy genialnego slashera.

Mutacja 1 Nr 04/2007 Cena 6,90 zł (w tym 7% VAT)

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558



SPIS TREŚCI

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

RECENZJE

PORADNIK

NIE TYLKO GRY

DZIAŁY STAŁE

hity numeru 04/2007

Gra RPG z elementami... trójwymiarowej bijatyki? Gdyby nie to, że znamy ją już z Xboxa, bylibyśmy w ciężkim szoku. Na szczęście byliśmy na to przygotowani. To kolejna nasza „Pierwsza recenzja w Polsce"!



Jade Empire s. 28

Miejsce akcji się zmieniło, przeciwnicy się zmienili, a grywalność... Czytaj w naszej recenzji!



Resident Evil 4 s. 34



Nadchodzący FPS studia KAOS przedstawia konflikt, który może zdarzyć się naprawdę. Na ekranie monitora jeszcze w tym roku, a w rzeczywistości już za dwadzieścia lat. To pierwsze nas cieszy, to drugie...

Frontlines: Fuel of War s. 10

Jak pokonać taki zakuty łeb? Niepotrzebny jest otwieracz do konserw, wystarczy nasz poradnik!



Dark Messiah of Might & Magic s. 52

Zabiłbym, żeby być nad wstępniakiem w Clicku...

KONKURSY

Ten bogaty pakiet może być twój!



Następny Click w sprzedaży już 10 kwietnia!

A w nim na pewno*:
- kolejny zeszyt Klasyki Clicka – tym razem wyjątkowo odjechany,
- recenzje najnowszych gier, m.in. S.T.A.L.K.E.R., Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Maelstrom...
- a poza tym kilka innych smakołyków dla giercowych frików!

*na pewno – pod warunkiem, że nie utoniemy w roztopach.

Wymień napęd...

To ostatni dzwonek – ten numer Clicka jest najprawdopodobniej ostatnim, który ukaże się w dwóch wersjach, do wyboru z dołączonymi płytami CD lub DVD. Od wydania 05/2007, przy okazji siódmych urodzin magazynu, przechodzimy na jeden dziewięciogigowy krążek, na którym znajdziecie trzy pełne wersje gier, wszystkie najnowsze dema i różne materiały dodatkowe. Zapowiadaliśmy to już numer temu – te słowa potraktujcie więc jako przypomnienie. To nie jedyne zmiany, jakie czekają nas w tym roku – to, że magazyn przechodzi metamorfozę, widać na naszych stronach: odświeża się ich wygląd, pojawiają się nowe działy (megazapowiedź). Czekamy na wasze listy, co o (na razie tych drobnych) modyfikacjach sądzicie – od następnego numeru będzie ich jeszcze więcej.

Redakcja

ZESPÓŁ REDAKCYJNY:
Tymon Smektała (redaktor „ludzie listy piszą" naczelny), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (25-godzinny z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek (z-ca red. naczelnego bez tarczy), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor inspektor).

REKLAMACJE PŁYT CD I DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

DZIAŁ GRAFICZNY:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

TEKSTY W NUMERZE:
Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Piotr Lewandowski, Krzysztof Kołosowski, Artur Okoń, Olek Olszewski, Radek Smektała, Marcin Traczyk.

ZARZĄD:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

ADRES DO KORESPONDENCJI:
CLICK! ul. Sukiennice 6, 50-107 Wrocław

BAUER
SIEDZIBA WYDAWNICTWA:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

DZIAŁ REKLAMY
Dyrektor działu reklamy prasy komputerowej: Magdalena Milewska, tel. 0 22 516 31 73, magdalena.milewska@bauer.pl

Kierownik działu reklamy prasy komputerowej: Lidia Ukleja, tel. 0 22 516 35 02, lidia.ukleja@bauer.pl. www.reklama.bauer.pl

DRUK
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów.

ISSN 1509-0558



Click! w Sieci:
www.click.pl, e-mail: click@click.pl

Takich dwóch jak ich troje nie znajdziesz ani jednego!

Frater

Hack'n'slash polskiej produkcji, stylem rozgrywki i oprawą graficzną nawiązujący do serii Dungeon Siege. Jak w niemal każdej grze tego typu, zadaniem bohatera jest powstrzymanie zła, które zagraża jakiejś baśniowej krainie. Tym razem potężny mag Marcus Dominus Ingens zdobył moc, która dała mu władzę nad zastępami piekielnych poczwar. Naprzeciw czarnoksiężnika stanie jeden z trójki śmiałków – możesz wziąć udział w tej przygodzie, kierując fratrem Szymonem (specjalista od magii), łuczniczką Eleną (broń miotana nie ma przed nią tajemnic) lub mnichem Tong Wongiem (mistrz walki wręcz). Kogo wybierzesz i **czy uda ci się powstrzymać Marcusa? To zależy tylko od ciebie... i od tego, czy masz Clicka w wersji DVD.**

PODSTAWY STEROWANIA:

R	przełączanie chód/bieg
alt	podświetlanie przedmiotów leżących na ziemi

MYSZKA:

- sterowanie bohaterem/atak/podnoszenie przedmiotów
- rzucanie czarów
- zmienia aktywne przedmioty

Uwaga! Wielkie Oko Clicka patrzy!

PODSTAWY STEROWANIA:

← ↑ ↓ →	sterowanie bohaterem
Esc	wejście do menu

Bad Mojo Redux

Stworzona w 1996 roku kultowa gra powróciła niemal dekadę później w nowej oprawie – i właśnie tę odświeżoną wersję prezentujemy na płycie dołączonej do Clicka. **Bad Mojo zapisało się w historii głównie ze względu na niezwykłą tematykę.** Główny bohater, Roger Samms, zostaje zamieniony w... karalucha. W nowej postaci musi przede wszystkim walczyć o przetrwanie – powrót do normalnych wymiarów i kształtów to już sprawa drugorzędna.

Bad Mojo – również jej nowa wersja – to gra przygodowa, w której sterowanie ogranicza się właściwie tylko do przemieszczania się po kolejnych lokacjach przy użyciu czterach klawiszy. Większość zagadek polega więc na przesuwaniu różnych przedmiotów (byle nie za wielkich...) i wykorzystywaniu ich w ten sposób do pokonywania kolejnych przeszkód. Mało? Kiedy zagrasz, zobaczysz, że kreatywni twórcy potrafią z tak prostych zasad wycisnąć naprawdę wiele. A pomysłów ekipie z Pule Entertainment naprawdę nie brakowało...

Wersja Redux charakteryzuje się nie tylko poprawioną grafiką. W grze pojawił się system podpowiedzi, jest kilka nowych filmików oraz sporo materiałów przedstawiających historię gry i jej twórców. Miłośnicy retrogamingu będą w siódmym niebie.

Coś nie działa? Patrz na kartonik do płyt!

Wycieczka do Kolumbii gwarantuje aktywny wypoczynek.

Terrorist Takedown: Wojna w Kolumbii

Seria Terrorist Takedown to ewenement na rodzimym rynku wydawniczym – choć tytuł ten bez wątpliwości znany jest dużo mniej niż FPS-y tworzone przez zagranicznych developerów, ta polska produkcja zdobyła sobie sporą popularność zarówno nad Wisłą, jak i poza granicami naszego kraju. **Na screenach wygląda niemal równie dobrze jak Crysis**, w ruchu jest oczywiście gorzej, ale to i tak shooter, który prezentuje się więcej niż solidnie, a przy tym daje całkiem konkretną dawkę rozrywki.

W grze wcielasz się w żołnierza specjalnej jednostki amerykańskiej armii, który zostaje wysłany do Kolumbii, gdzie musi stawić czoła narkotykowym kartelom. To bardzo niegrzeczni chłopcy, bez jakichkolwiek zahamowań będą więc strzelać do ciebie, rzucać granatami czy gonić jeepami. Na szczęście twój arsenał składa się z kilku bardzo interesujących zabawek, od karabinu M16, poprzez różnego rodzaju pistolety, snajperkę, aż po rusznicę przeciwpancerną i granatnik. Będzie czym skopać tyłki dilerów!

PODSTAWY STEROWANIA:

W S A D	sterowanie postacią
spacja	skok
R	przeładowanie broni
F	akcja
M	mapa

MYSZKA:

- strzał
- precyzyjne celowanie
- zbliżanie i oddalanie widoku

Zawartość płyt CLICK! 04/2007

CD1
- **Pełna wersja:**
  - Terrorist Takedown CD#1

CD2
- **Pełne wersje:**
  - Terrorist Takedown CD#2
  - Bad Mojo Redux
- **Demo:**
  - Sam & Max: Episode 3

DVD
- **Pełne wersje:**
  - Terrorist Takedown: Wojna w Kolumbii
  - Bad Mojo Redux
  - Frater
- **Dema:**
  - Battlestations: Midway
  - Battlestrike: The Road to Berlin
  - Birth of America
  - Cinema Empire
  - Freak Out: Extreme Freeride
  - Infernal
  - Sam & Max: Episode 3
  - Silverfall
  - Space Empires V ver. 1.25
  - Sudden Strike 3: Arms for Victory
  - Supreme Commander
  - Warhammer: Mark of Chaos (multiplayer)

SUPREME COMMANDER™



Już 15 marca nadejdzie nowa, wielka gra twórcy słynnego Total Annihilation! Tymczasem już dziś przygotowaliśmy dla was superkonkurs, w którym można wygrać:

10 gier Supreme Commander

7164 konkurs SMS

Aby wziąć udział w konkursie, odpowiedz na pytanie:

Jak się nazywa twórca strategii Supreme Commander i Total Annihilation?

a) Chris de Burgh
b) Chris Taylor
c) Chuck Taylor

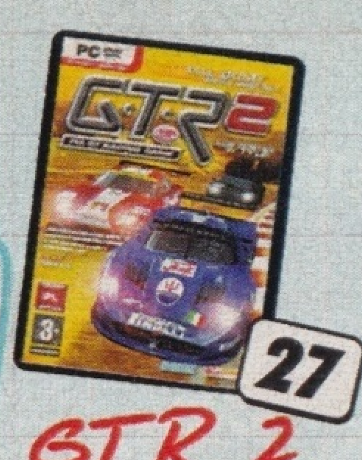
Odpowiedź wpisz według schematu: CL.SC.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 kwietnia 2007 r.

Sponsor nagród: CD PROJEKT

www.PLAY.pl

NOWOŚCI


WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE – 139


GTR 2 – 27


NEVERWINTER NIGHTS 2 – 99


GOTHIC 3 – 99


DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD – 49


SIMS 2 Na Święta – 27


MEDIEVAL II: TOTAL WAR – 79


EVE ONLINE 30 dni wersja – 55


SCARFACE: CZŁOWIEK Z BLIZNĄ – 79

POLECAMY

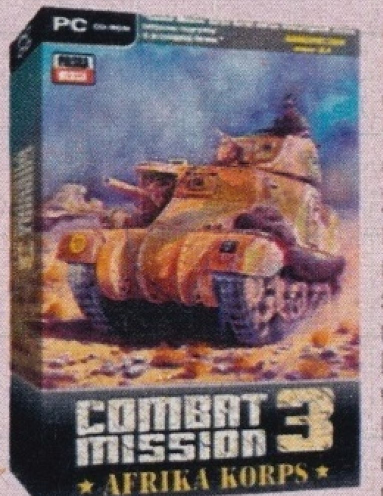


ETROM PL – 29

www.ETROM.pl

ETROM: The Astral Essence to zawierająca elementy cRPG dynamiczna gra akcji, w której przenosimy się w zniszczoną wieloletnimi wojnami przyszłość gdzie żywność, woda i croma (energodajny minerał) są powodem konfliktów między poszczególnymi plemionami i osadami ludzkimi. Graczom przyjdzie wcielić się w przedstawiciela jednego z owych plemion, którego zadaniem będzie walka z innymi frakcjami o dominację.
Rozgrywka obserwowana jest z perspektywy trzeciej osoby (TPP) jednak tym razem kamera została umieszczona nieco wyżej niż w innych znanych z tej perspektywy produkcjach. Do dyspozycji graczy będzie także dostępny nie mały arsenał broni, w którego skład wchodzą między innymi takie cacka jak pistolety, ciężkie karabiny maszynowe, wyrzutnie rakiet czy granaty. Ważnym elementem rozgrywki jest także rozwój naszej postaci oraz jej umiejętności.
„Etrom: The Astral Essence" to jednak przede wszystkim około 30 dynamicznych, wypełnionych sekretnymi miejscami, poziomów, siedem różnym zakończeń gry, ponad 100 rodzajów broni i ekwipunku oraz możliwość wieloosobowej rozgrywki.





COMBAT MISSION AFRIKA KORPS – 29

Combat Mission: Afrika Korps to taktyczna symulacja walki w okresie II Wojny Światowej w środowisku 3D. Gracze wydają rozkazy na zmianę i następnie widzą rozgrywaną akcję w czasie rzeczywistym. Gra obejmuje symulacje bitew rozgrywanych w basenie Morza Śródziemnego, wliczając w to Afrykę Północną, Włochy i Kretę w okresie od 1940 do 1945 roku.





CHAMPION SHEEP RALLY – 19

Championsheep Rally to zabawne wyścigi rozgrywające się w Disneyo-podobnym świecie. Każdy gracz wybiera jedną z pośród dostępnych owiec, każdą o innych osiągach, zdolnościach i słabościach. Wyścigi odbywają się w przeróżnych sceneriach, od szczytów gór, przestrzeń kosmiczna, tunele kolejowe po Wyspy Wielkanocne, Wenecje i wiele innych! Podczas wyścigu prowadzisz swoją owcę, przeskakując nad przeszkodami i ładując pasek dopalacza ...

SZUKAJ W KIOSKU
MUSIC CD 1/2007



12 utworów

5,00 zł



ALCHEMIST PROJECT In the MIX 2

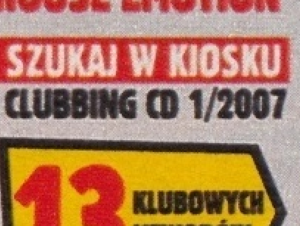
NAJLEPSZY DUET KLUBOWY 2006

Uwaga: tworzysz muzykę? Chcesz się pokazać? Daj nam o tym znać - chętnie cię wydamy na naszych CD. Pisz email na dj@play.pl

BEATTRAXX HOUSE EMOTION

SZUKAJ W KIOSKU
CLUBBING CD 1/2007

13 KLUBOWYCH UTWORÓW





5,50 zł







WWW.PLAY.PL

Jesteśmy razem już 10 lat !!!

PC • PS2 • AKCESORIA • FILMY DVD • KSIĄŻKI • PROGRAMY KOMPUTEROWE

PS2


NAJTANIEJ


Metal Gear Solid 3: Subsistence – 169


FIFA 07 – 169


LEGO Star Wars II: The Original Trilogy – 169

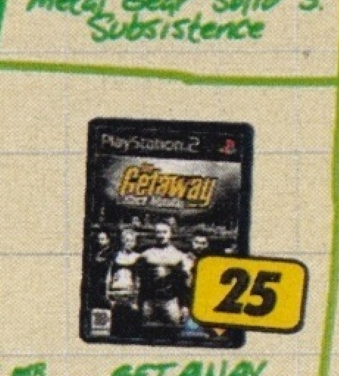
XBOX 360


NAJTANIEJ

OBLIVION – 169

GEARS OF WAR – 199


KARTA PAMIĘCI 8 MB SONY CZARNA – 69


GETAWAY BLACK MONDAY – 25


PES 6 – 169

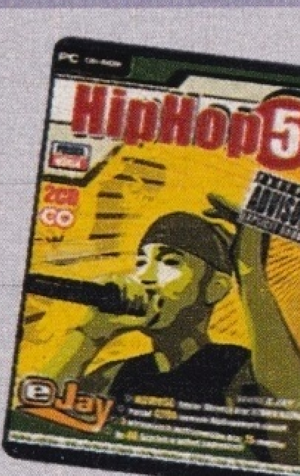

GoldenEye: Rogue Agent – 49


SHADOW OF THE COLOSSUS – 129


Lost Planet: Extreme Condition – 245


PAD BEZPRZEWODOWY XBOX360 – 179

PROGRAMY



EJAY HIPHOP 5 PL – 29

Teraz macie do dyspozycji 48 prawdziwych ścieżek stereo + mikser z 3 FX SENDS na każdą ścieżkę, 5 instrumentów (w tym polifoniczny KEYZ GENERATOR oraz MONOPHONIX SUPABASS, syntezator z nowym oprogramowaniem eJay's, dzięki którym można tworzyć swoje własne basowe dźwięki i sekwencje), totalnie nowe urządzenie RAP 'N' RECORD...





EJAY DANCE 6 PL – 29

Oto DANCE 6: Ewolucja, najnowszy i najlepszy element z serii DANCE eJay.
Serie te ewoluowały, aby stworzyć ostateczne narzędzie do tworzenia muzyki Dance z całkowicie nowymi syntezatorami MOPHONIX, Edytowaniem dynamicznym krzywej oraz modułem Live Jam.
MOŻLIWOŚCI: Teraz macie do dyspozycji 48 prawdziwych ścieżek stereo + mixer z 3 FX SENDS na każdą ścieżkę, 5 instrumentów oraz pełen wybór 12 efektów, aby uczynić Twoje nagranie bardziej profesjonalnym. Nowy, lepszy interfejs pozwala na zbliżanie i



Zbieraj punkty!
PLAY SHOP
Odbieraj nagrody
www.playshop.pl
Szukaj produktów z taką naklejką!

Zamówienia proszę składać:
1. www.play.pl
2. SMS - 604 100 500
3. tel. 022 313 28 10; 11, 022 832 54 30; 31
4. FAX 022 833 39 61
5. SKLEP PLAY.pl W-wa 01-652 Potocka 14paw.3

SPRZEDAŻ HURTOWA: 022 313 28 06

OFERTA nr.106 MARZEC 2007

Koszt przesyłki:
Poczta KURIERSKA GLS: doręczenie w 1-2 dni robocze - 9.90zł
Doręczenie w 24 godziny - 11,90zł (nie dotyczy weekendu)
Ceny zawierają podatek vat
Pytaj o dostępność towaru przy zamówieniu !
Opakowanie - specjalne tekturowe pudełko
Jeśli zamawiasz na fakturę VAT - tylko telefonicznie
Przedstawione ceny nie stanowią oferty handlowej.
Ceny aktualne na dzień: 5.3.2007

PRZESYŁKA 24H

WINTER GAMES

3 PEŁNE WERSJE GIER PC



SKOKI, ŁYŻWIARSTWO, BOBSLEJE, CURLING...




World War II AIR COMBAT

MALUCH RACER 1



7,90 zł

1 DVD (wymagany napęd DVD) Szukaj w kiosku Gamer DVD 1/2007

SZUKAJ W KIOSKU I W SKLEPIE

UNDERGROUND FIGHTING

6 POSTACI
12 LOKACJI


Wyrównaj rachunki z dresiarzami


Znowu zaczepił cię Punol?



9,90 zł

Dodatkowo pełne wersje: TRABI RACER MALUCH RACER 2 JAVA, 20 MP3

Szukaj w kiosku MEGAPACK 1/2007

SZUKAJ W KIOSKU I W SKLEPIE

SYRENKA RACER





9 tras
7 samochodów
4 tryby rozgrywki

TAXI MADNESS LONDON





4 pełne wersje:
Syrenka Racer PL
Taxi Madness London
Rock&Roll Bowling
Tank - gra JAVA
15 MP3

5,90 zł





Szukaj w kiosku GAMER 2/2007

FRONTLINES FUEL OF WAR

Wiele gier przedstawiało futurystyczne, wymyślone przez twórców konflikty, w niewielu jednak były one tak prawdopodobne jak ten z Frontlines.

Zasoby naturalne Ziemi kurczą się z roku na rok i futurolodzy, czyli naukowcy zajmujący się przyszłością, coraz częściej zastanawiają się nad tym, jak będzie wyglądała nasza planeta, kiedy wyczerpią się złoża ropy, czyli surowca napędzającego całą światową gospodarkę. Wielu z nich przewiduje, że w niedalekiej przyszłości wojny toczyć się będą głównie o naftowe pola... Właściwie gdyby się nad tym zastanowić, tak dzieje się już teraz (patrz: Kuwejt, Irak itd.), więc **wizja przyszłości zaprezentowana we Frontlines: Fuel of War może się – o zgrozo! – ziścić.**

Akcja gry osadzona jest w niedalekiej przyszłości, dokładniej w 2024 roku – i to chyba jedyny element tej wizji, który może wydawać się nieprawdopodobny, bo różnice między współczesnością a światem przedstawionym we Frontlines są zbyt duże, by mogło do nich dojść w niecałe dwie dekady. Poza tym wszystko jest jak najbardziej możliwe – **Ziemia podzielona jest między dwie walczące ze sobą frakcje, utworzoną przez połączone siły Europy i Stanów Zjednoczonych tzw. Koalicję Zachodnią** (Western Coalition) **oraz Alians Czerwonej Gwiazdy** (Red Star Alliance), w skład którego wchodzą Rosja, kraje powstałe po rozpadzie Związku Radzieckiego oraz Chiny. Te dwie potęgi militarne ścierają się wszędzie tam, gdzie złoża ropy jeszcze się nie wyczerpały.



Patrzcie tutaj! Czytelnikowi Clicka coś urosło na głowie!



Czterech na jednego?! Nieładnie się, panowie, bawicie.

Taka fabuła mogłaby stać się podstawą ciekawego RTS-a w stylu Act of War czy Command & Conquer. Dzieło KAOS Studios to jednak FPS, rozbudowany o drobne elementy RPG (rozwój żołnierzy biorących udział w walce). Nie powinno to dziwić – KAOS Studios to nazwa nieznana jeszcze szerzej w branży gier komputerowych, dużo większą renomą cieszą się natomiast nazwiska Franka DeLisle'a i Davida Votypka, założycieli zespołu, który się pod nią ukrywa. Najbardziej zagorzali fani shooterów, szczególnie tych sieciowych, powinni także znać ich nazwiska – to oni **stanowili podstawę Trauma Studios, zespołu, który stworzył Desert Combat, jeden z najbardziej znanych modów do Battlefield 1942**, a także współpracował ze studiem DICE nad Battlefield 2. Do ekipy KAOS Studios dołączyli również programiści, graficy i projektanci poziomów, którzy maczali palce w takich produkcjach jak F.E.A.R., Homeworld, Doom 3 i Medal of Honor – mówiąc krótko: doborowa ekipa.

Pojawiające się w tytule słowo Frontlines, czyli „linie frontu", to nie tylko znak dla graczy, że oto mają przed sobą grę, której tematem jest wojna. Zarówno w trybie sieciowym, jak i w tym przeznaczonym dla jednego gracza **kolejne misje rozgrywać się mają na ogromnych polach bitwy, na których tak pozycje przeciwnika, jak i twoich własnych wojsk będą się cały czas zmieniać**, w związku z czym przesuwać się będzie również linia frontu. Twórcy gry stawiają na swobodę rozgrywki – wykonanie pierwszego zadania danej misji otworzy kilka kolejnych, a tylko od twojej decyzji będzie zależało, którym z nich zajmiesz się w najpierw.

Gra ma określać przebieg bitwy właśnie na podstawie podejmowanych przez ciebie decyzji. Od tego, czy najpierw wysadzisz kluczowy most, później przejmiesz baterię działek przeciwlotniczych, a na końcu wykradniesz prototyp nowo-

Czacha dymi!

Wiedziałem, że polerowanie snajperki „na błysk” to nie był dobry pomysł.

Buszujący w zbożu?

czesnego czołgu, czy też kolejność tych działań będzie zupełnie odwrotna, zależeć ma umiejscowienie wrogich wojsk na mapie, ich siła, używane uzbrojenie i sprzęt. Jeśli tylko system ten uda się programistom skonstruować w taki sposób, że symulacja pola bitwy będzie wiarygodna, **Frontlines ma szansę zaoferować takie przeżycia, jakich nie dała jeszcze żadna inna gra.**

Gdzie dokładnie toczyć się będą walki, tego jeszcze niestety nie ujawniono. Na ubiegłorocznych targach E3 pokazano dwa poziomy: jeden rozgrywający się w miasteczku położonym gdzieś w sferze klimatu raczej umiarkowanego (były drzewka, trawa itd.), drugi w miejscu zdecydowanie bardziej pustynnym, w którym dodatkowo eksplodowała chwilę wcześniej bomba atomowa. Wiadomo jednak, że kampania dla jednego gracza będzie obejmowała kilka, być może kilkanaście pól bitewnych, a każde z nich będzie na tyle obszerne, by linia frontu mogła wielokrotnie zmieniać swój kształt. W trybie tym **będziesz mógł wcielić się jedynie w żołnierza Western Coalition, a cała gra kończyć się ma spektakularnym atakiem na Moskwę.** Mapy w kampanii być może będą ze sobą połączone, programiści testują też możliwość całkowitego scalenia ich, a wtedy front przesuwałby się w trakcie gry od złóż ropy naftowej na Bliskim Wschodzie aż do stolicy Rosji!

Twórcy obiecują – jak wszyscy – zaawansowane algorytmy sztucznej inteligencji, a sposób, w jaki ma ona funkcjonować, nazywają nawet „działaniem zespołowym nowej generacji”. Żołnierze sterowani przez komputer będą ze sobą współpracowali i komunikowali się, informując się wzajemnie o pozycjach zajmowanych przez twoich ludzi. Wspólnie mają też korzystać z pojazdów, obsadzając w nich różne stanowiska; również w maszynach bojowych będą współdziałali, tworząc całe dywizjony helikopterów czy czołgów.

Praca zespołowa ma być najważniejsza także w trybie sieciowym, w którym rozegrasz misje z kampanii dla jednego gracza. Nieco inaczej działał będzie system „linii frontu” – kolejne zadania będą wyznaczane przez miejsca najbardziej zażartych walk, a gracze, którzy się zbytnio oddalą od tych punktów mapy, zobaczą komunikat nakazujący im powrót do centrum wydarzeń. Ma to na celu zintensyfikowanie starć. Dodatkowe tryby multi nie zostały jesz-

Żołnierze sterowani przez AI będą współpracować, informując się o pozycjach zajmowanych przez twoich ludzi.

Nie podoba mi się ten cytat, zaraz mu odstrzelę kilka liter.

BRONIE JUTRA – DZIŚ!

W dość ciekawy sposób twórcy podeszli do arsenału dostępnego w grze. Ponieważ jej akcja toczy się w stosunkowo niezbyt odległej przyszłości, najprawdopodobniej w użyciu będzie się wtedy znajdowała broń wykorzystywana dzisiaj, tyle że zmodyfikowana i unowocześniona. Pukawki i maszyny występujące we Frontlines to właśnie takie przyszłościowe wersje sprzętu znajdującego się obecnie na wyposażeniu armii. Będą to m.in. futurystyczne edycje helikopterów comanche, wyrzutni rakiet javelin czy czołgu M1A1 abrams. Zobacz sam, jak podobna jest dostępna w grze zmotoryzowana bateria działek przeciwlotniczych.


Autentyczny pojazd bojowy 2S6M tunguska w akcji.



Nowa wersja tego wozu na etapie projektu..



...i już w grze.

DOŚWIADCZENIE PROCENTUJE

Frank DeLisle, szef zespołu tworzącego Frontlines: Fuel of War, nie ukrywa, że w pracach nad nową grą wykorzystywane są doświadczenia zdobyte przy wcześniejszych projektach, w których maczała palce jego ekipa. Jak mówi: *Współtworząc te tytuły, mieliśmy okazję przyjrzeć się temu, co było w nich dobre, jak i odkryć to, co chętnie byśmy zmienili*. Cała ta wiedza i umiejętności procentują we Frontlines – a dokładniej...











DESERT COMBAT

Naszym celem było zrobienie szybkiej, dynamicznej gry, przedstawiającej współczesne działania wojenne. Najważniejsze, co dała nam praca nad Desert Combat, to umiejętność tworzenia realistycznie zachowujących się pojazdów, a także wypracowanie sposobu komunikowania się ze społecznością fanów gry.

BATTLEFIELD 2

Do Battlefielda 2 podeszliśmy odmiennie niż do Desert Combat, dla dużego wydawcy pracuje się zupełnie inaczej. Dzięki temu doświadczeniu nauczyliśmy się, co sprawia, że hardkorowi gracze chcą spędzać czas przy tym czy innym tytule. Wiemy też, jak sprawić, by uczestnicy rozgrywki współpracowali ze sobą. To bardzo ważne.

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Nasza nowa gra to w pewnym sensie połączenie dwóch poprzednich projektów – z Desert Combat przenieśliśmy pomysły na wykorzystanie pojazdów, Battlefield 2 sprawił, że tak mocno stawiamy na współpracę w zespole. Myślę, że każdy, komu podobały się te tytuły, będzie zadowolony, grając we Frontlines.









cze ujawnione, na pewno jednak znajdzie się wśród nich deathmatch i capture the flag, żadna gra tego typu nie może się bowiem bez nich obejść. **Twórcy stawiają jednak przede wszystkim na taki model zabawy sieciowej, który będzie wymagał współpracy** – zarówno tej najprostszej (informowanie się o zagrożeniach za pośrednictwem VoIP), jak i tej bardziej złożonej (jeden gracz namierza cel, drugi go atakuje).

Tak w trybie sieciowym, jak i tym rozgrywanym w pojedynkę **duże znaczenie będzie miała klasa prowadzonych do boju żołnierzy, tutaj określana mianem roli.** Ma ona wyznaczać opcje taktyczne dostępne kierowanej postaci, np. żołnierz reprezentujący klasę „recon" będzie potrafił kierować autkiem z kamerą, sterowanym radiem, transmitującym rejestrowany obraz w specjalnym okienku w rogu ekranu. Wraz z wykonywaniem kolejnych misji możliwe będzie nabywanie doświadczenia i zwiększanie umiejętności wojaka (np. otrzyma on dostęp do opcji wezwania nalotu). W trybie single rozwój ten ma przebiegać nieco wolniej, w sieci będzie można wejść na kolejny poziom nawet w trakcie rozgrywki na jednej mapie. **Jeśli brzmi to nieco jak opis erpega, tak właśnie ma być** – twórcy gry sami chwalą się tym, że ich FPS wykorzystuje elementy typowe dla gier role playing.



Możliwości żołnierza wyznaczać będzie nie tylko jego rola, ale również tzw. loadout, czyli sprzęt, jaki zabiera ze sobą na misję. KAOS Studios ma w planie przygotować kilka takich zestawów, np. snajperski, szturmowy itd. Dzięki temu wojacy tej samej klasy mogą, dzięki różnemu wyposażeniu, w zupełnie inny sposób podchodzić do sytuacji, które będą miały miejsce na polu walki.

A sytuacje te będą – zgodnie z obietnicami – zmieniać się w mgnieniu oka, zaskakiwać nawet przy kilkukrotnym przechodzeniu tej samej misji. Ma to być możliwe dzięki bogatemu, a przy tym ciekawie wymyślonemu arsenałowi (patrz: ramka), pozwalającemu na zastosowanie różnorodnych rozwiązań (jak to na froncie, wybór jest niewielki: wysadź, zbombarduj, ostrzelaj, uciekaj), oraz samym polom walki, na których **większość elementów – także te, które w innych grach są „stałe" (np. mury, budynki) – będzie można zniszczyć.**

Wszystko to **ma wyglądać fenomenalnie za sprawą zastosowanego silnika graficznego – a będzie nim Unreal Engine 3.** Biorąc pod uwagę to, ile nadchodzących produkcji korzysta z tego pakietu, można śmiało powiedzieć, że rok 2007 upłynie nam właśnie pod znakiem UE3 – mimo tego Frontlines niemal na pewno będzie się wyróżniał. Szczególnie efektownie wyglądają modele żołnierzy, chyba najbardziej szczegółowe z wszystkich z wydanych dotąd gier o tematyce wojennej.

Frontlines **to produkcja, o której jeszcze dużo się nie mówi, ale już teraz zapowiada się ona bardzo interesująco.** To właśnie dlatego przedstawiamy ją w naszej megazapowiedzi – jeśli lubisz FPS-y, zarówno w wydaniu sieciowym, jak i takie, w które gra się raczej w pojedynkę, zapamiętaj ten tytuł. Na pewno jeszcze do niego wrócimy!

Frontlines: Fuel of War

Producent:	Dystrybutor PL:
KAOS Studios	CD Projekt

http://www.frontlinesgame.com/

Premiera: IV kwartał 2007

Gatunek: FPS


system linii frontu • grafika • zróżnicowane role żołnierzy • nieliniowy charakter misji • doświadczenie twórców w gatunku FPS


zapewne duże wymagania sprzętowe

Wiarygodna wizja przyszłości i pełna eksplozji rozgrywka w wykonaniu doświadczonych twórców – czego chcieć więcej?

Autor: Foch77

Ziemia się wali!

COLLAPSE

Atak obcej rasy na Ziemię, wyniszczenie, ludzkość walcząca o przetrwanie – ileż razy można powtarzać tego typu historyjki?

W przedszkolu mówili na mnie „Predator”...

Odnoszę wrażenie, że ktoś tu oglądał „Akirę”...

Jak widać, w nieskończoność. Collapse należy właśnie do tych gier, które ukazują postapokaliptyczną wizję naszego globu. Gdy zaczyna się rozgrywka, **mamy rok 2096 i mija właśnie setna rocznica od najazdu agresywnych istot z innego wymiaru**, w wyniku którego zginęli niemalże wszyscy przedstawiciele gatunku homo sapiens. Ci, którzy przeżyli, muszą teraz walczyć o przetrwanie, zmagając się z atakami krwiożerczych kreatur. **Na planecie obowiązuje prawo dżungli – zwycięża silniejszy, słabszy musi ustąpić (czyli zginąć).** Trwa nieustanna walka o byt, niczym w czasach kamienia łupanego. Najsilniejsi wojownicy tworzą ugrupowanie zwane The Lords – to w nim tkwi szansa na powstrzymanie obcej rasy i uchronienie Ziemi przed totalną zagładą. Ty będziesz miał niebywałą okazję uczestniczyć w tym ostatnim zrywie ziemskiej społeczności i wziąć udział w walce z krwiożerczymi Obcymi.

Collapse to przedstawiciel gatunku action-adventure, wzorowany na takich tytułach jak Tomb Raider czy Prince of Persia. Autorzy obiecują zgrabne połączenie najlepszych elementów tych gier. Podczas rozgrywki nie będziesz więc tylko strzelał i walczył, ale również wykonywał akrobatyczne sztuczki i rozwiązywał mniej lub bardziej skomplikowane zagadki – struktura gry ma być dość otwarta, kolejne zadania będzie można wykonywać w różnej kolejności. Plusem gry będzie mroczna atmosfera zagłady, przypominająca nieco „Wojnę światów” Stevena Spielberga, choć w spotęgowanej formie.

Ten niezwykły i ciężki klimat poczujesz, zwiedzając rozległy świat podzielony na kilka obszarów. Wszędzie będziesz musiał zmagać się nie tylko z krwiożerczym plugastwem, ale również z mało przyjaznymi przedstawicielami rasy ludzkiej. **W walce z przeciwnikami wykorzystasz intuicyjny system uderzeń i całych ich kombinacji.** Prędko nauczysz się wyprowadzać zaawansowane ataki, także przy użyciu rozmaitych rodzajów broni białej (szkoda, że twórcy jeszcze nie ujawnili, czym będzie można mordować).

> **Szata graficzna Collapse podkreśla atmosferę upadającego świata.**

Pojedynki z wrogami mają być wyjątkowo efektowne, głównie dzięki kompleksowemu wykorzystaniu techniki motion capture. Autorzy włożyli mnóstwo pracy w to, abyś miał wrażenie, że oglądasz wysokobudżetowy hit kinowy. **Zaawansowana fizyka otoczenia sprawi, że większość rozmieszczonych na planszach elementów będzie się dało zniszczyć albo przenieść.** Miejscami będzie to nawet konieczne do tego, aby posunąć rozgrywkę do przodu. Ponadto bohater będzie mógł odbijać się od ścian i belek, chodzić po drabinach itp. Żeby dostać się do najbardziej przydatnych przedmiotów i bonusów, przyjdzie ci nieźle powykręcać paluchy – albo na padzie, albo na kombinacji klawiatura plus mysz.

Szata graficzna Collapse doskonale podkreśla atmosferę upadającego świata ludzi. Zachmurzone niebo, leżące na ulicach liście, szarobure dzielnice miasta, poniszczone budynki – super. Zresztą **spójrz na screeny i sam przyznaj, że efekt jest świetny.** Niestety autorzy jak na razie nie ujawnili, jaki silnik jest odpowiedzialny za wyświetlanie tej grafiki i jakie są jego pełne możliwości.

Mimo wszystkich tych plusów trudno powiedzieć, by Collapse zapowiadało się szczególnie nowatorsko. Każdy z elementów już gdzieś widzieliśmy – fabułę w dziesiątkach gier i filmów, świat w Half-Life 2, rozgrywkę w Prince of Persia. Niemniej jednak chętnie sprawdzę, czy połączenie tych wszystkich trybików okaże się udane. A komu się postapokaliptyczne wizje nie znudziły, ten też powinien trzymać kciuki za Collapse.



Popularna zabawa w „kosi, kosi, łapki” nigdy się nie nudzi!



Miecz przeznaczenia ma dwa końce, a proca ma trzy? Eee, nie ta bajka.

Autor: Roland

Collapse

Producent:	**Dystrybutor PL:**
Creoteam	brak

http://www.creoteam.com/

Premiera: 2007

Gatunek: akcja

 atmosfera zagłady • połączenie elementów znanych z popularnych gier • zaawansowana fizyka

 mało nowatorski pomysł na fabułę

Creoteam idzie po linii najmniejszego oporu, kopiując sprawdzone już elementy i dodając niewiele od siebie. Może to nie taki zły pomysł?

Ludzie kontra zombi.

Cały horror w grach o zombiakach polega na tym, że jeden bohater mierzy się w nich z setkami żywych trupów. Czy klimat ten uda się uchwycić w grze sieciowej?

LEFT 4 DEAD

Którym z tych cieni będziesz ty?

Przeciw zombi walczą nawet talibowie!

Kiedy złapią cię na odkręcaniu kołpaków... broń się, jak możesz!

W grze pojawi się też oddział zadumanych Szkotów. W spódniczkach!

Jeśli komuś ta sztuka miałaby się udać, to na pewno ludziom z Turtle Rock Studios, czyli macherom, którzy stworzyli Counter-Strike: Condition Zero i Counter-Strike: Source. Z tym doświadczeniem zabierają się za prace nad grą Left 4 Dead, która **łączy pomysły znane z sieciowych shooterów i gier typu Resident Evil.**

Widniejąca w tytule **czwórka jest chyba ulubioną liczbą programistów – w podstawowej wersji gry znajdzie się dokładnie tyle kampanii**, taka będzie też liczba klas postaci dla zombiaków. Fabuła Left 4 Dead przedstawia jedno z amerykańskich miast w niedalekiej przyszłości, kiedy to w wyniku wybuchu epidemii nieznanego wirusa większość mieszkańców mutuje, zmieniając się w żądne krwi istoty podobne do żywych trupów (technicznie więc nie są to zombiaki, ale...). Cztery kampanie będą przedstawiać kolejne etapy zarazy, każda składać się będzie z pięciu połączonych ze sobą map. Historia ta stanowi jednak zaledwie tło dla rozgrywki, potrzebna była po to, by nadać sens celom kolejnych misji. **Zadanie nadrzędne to po prostu – przeżyć.**

Fabuła pozwoliła również na stworzenie bohaterów, którymi kierują gracze wcielający się w role „ludzi". Są to Bill, weteran wojny w Wietnamie; Louis, sprzedawca w sklepie z elektroniką; nastolatka Zoey oraz potężnie zbudowany Francis – każda postać będzie posiadała te same umiejętności i takie samo uzbrojenie. Nie istnieją tu więc oddzielne klasy, ale **kluczem do zwycięstwa na kolejnych mapach ma być umiejętna kooperacja wszystkich bohaterów.**

Mapy będą się roić od dziesiątek zwykłych zombiaków, kierowanych przez AI lub żywych graczy.

Rozgrywka ma wyglądać zupełnie inaczej, gdy wcielisz się w zombiaków. Są oni podzieleni na cztery klasy – boomer, smoker, hunter i tank. Grając nimi, nie będziesz mógł używać broni, za to uzyskasz dostęp do kilku niezwykłych umiejętności, różnych dla każdego rodzaju. Tank to potężna bestia, która potrafi przebijać się przez ściany czy odrzucać na boki przedmioty występujące w środowisku gry (np. samochody). Smoker wyposażony jest w piętnastometrowy język, którym może chwytać ludzi, a potem przyciągać ich do siebie lub też wyrzucać w powietrze. Hunter potrafi wdrapywać się na ściany i dachy budynków, ma też potężne kły, którymi może przyszpilić przeciwnika do ziemi. Specjalna zdolność Boomera polega na... obryzgiwaniu śmiertelnika krwią, która przyciąga do niego pozostałe stwory. Tu trzeba dodać, że mapy mają się również roić od dziesiątek zwykłych, „typowych" zombiaków, kierowanych przez AI lub żywych graczy. W tym drugim przypadku, **ze względu na niewielką żywotność umarlaków, respawny mają następować niemal natychmiast i w tym samym miejscu.**

Niewiele wiadomo jeszcze o trybach gry, w tym temacie informacje udostępnione przez Turtle Rock Studios są niepełne. W jednym z nich na pewno staną naprzeciwko siebie dwa zespoły – ludzi, który muszą ze sobą współpracować, by przeżyć, oraz zombiaków, w którym poza żywymi graczami będą również boty kierowane przez komputer. Możliwe będzie także przechodzenie gry w pojedynkę – wtedy wszystkie postacie na mapie, poza tą, w którą się wcielisz, będą sterowane algorytmami AI. **Gra ukaże się równocześnie na PC i konsolę Xbox 360. Programiści nie wykluczają, że możliwa będzie wspólna zabawa użytkowników obu tych platform.** Wtedy przynajmniej podział będzie jasny – PeCetowcy to ludzie, a konsolowcy to żywe trupy...

Od strony graficznej Left 4 Dead już teraz **prezentuje się więcej niż przyzwoicie – to zasługa wykorzystania silnika Source z Half-Life 2.** W tej kwestii wiele się pewnie nie zmieni, bo premiera przewidziana jest na drugi kwartał tego roku, pozostało więc niewiele czasu na ewentualne modyfikacje. Ostatnie tygodnie przed premierą przeznaczone zostaną na równoważenie poszczególnych elementów rozgrywki i testy – a kiedy się zakończą, zacznie się epidemia. Będziesz jednym z tych, którzy przetrwają?

Left 4 Dead

Producent:	Dystrybutor PL:
Turtle Rock Studios	brak

http://www.l4d.com/

Premiera: II kwartał 2007

Gatunek: FPS


sieciowy FPS o zombiakach! • grafika • ciekawe klasy zombiaków • konieczność kooperacji, gdy grasz ludźmi


nie wiadomo, czy uda się zachować klimat w grze sieciowej

Spośród zapowiadanych na ten rok sieciówek ta jest na pewno jedną z ciekawszych. Czekamy!

Autor: Foch77

Nieee! Nieee! Dentysta!!!

Ojej, ktoś się zbliża. Szybko – chowaj pirackie gry!

BlackSite: Area 51

Twórcy gier bardzo często przypominają graczom, że człowiek najprawdopodobniej nie jest sam w kosmosie. Tym razem zrobi to firma Midway.

Plota – Niekoniecznie potwierdzone informacje

Amerykański serwis IGN w swojej zapowiedzi BlackSite: Area 51 podaje, że możliwa jest zmiana tytułu najnowszej gry firmy Midway na... Area 52. Wortal ten – odwiedzany miesięcznie przez kilkanaście milionów graczy z całego świata – raczej rzadko publikuje niesprawdzone informacje, dlatego coś naprawdę może być na rzeczy...



Wio, koniku, wio!


Monopolowy zamknięty? Już nie.


Nie cierpię czekać w marketach przy pustej kasie.

Uczyni to za sprawą BlackSite, nowego FPS-a będącego kontynuacją wydanego w 2005 roku Area 51. Tytuł ten cieszył się sporą popularnością zwłaszcza wśród konsolowców (choć pojawił się także na PC), stąd jego kolejna część powstaje głównie z myślą o PlayStation 3 i Xbox 360 – ale niejako przy okazji zawita także na nasze komputery.

Tym razem akcja nie będzie koncentrowała się wyłącznie wokół problemów wewnątrz tajnej amerykańskiej bazy w strefie 51. Sytuacja będzie znacznie gorsza – **przybysze spoza naszej galaktyki przeprowadzają inwazję i chcą zniszczyć Ziemię!** Twoim zadaniem będzie pokierowanie doborowym oddziałem komandosów i stawienie czoła najeźdźcy. O szczegółach fabuły wiadomo poza tym tylko tyle, że BlackSite ma być mniej liniowa od pierwszej części i oferować alternatywne drogi osiągania celów.

Z powodu nieliniowości akcji wiele razy staniesz przed koniecznością dokonania wyboru: wypełnić rozkazy czy ulec emocjom, a nawet – o zgrozo! – zasadom etycznym. **Od decyzji podjętych w czasie walki zależeć będzie morale podległych ci żołnierzy**, którzy nie zawsze będą zadowoleni z tego, co każesz im zrobić. Wtedy może się zdarzyć, że spadnie ich czujność i refleks, możliwe też, że popełnią proste błędy i narażą ciebie i resztę towarzyszy na niebezpieczeństwo (swoją drogą, może to być niezłe usprawiedliwienie dla słabego AI jednostek...).

Na twojej drodze nie staną małe zielone ludziki znane z kreskówek, ale paskudne i budzące strach potwory. **Niektórzy z przeciwników rozmiarami przypominać będą wielorodzinne kamienice**, inni będą dodatkowo ulepszeni różnego rodzaju elektronicznymi implantami, czyniącymi z nich zwinne i bezlitosne maszyny do zabijania. Zmierzyć się z nimi przyjdzie ci zarówno w klaustrofobicznych przestrzeniach bazy wojskowej, jak i w otwartym terenie, np. na ulicach prowincjonalnego amerykańskiego miasteczka. W walce bardzo przydatne mogą się okazać wszelkie zasłony terenowe. Z drugiej strony, **strzały i wybuchy nie będą pozostawały obojętne dla scenerii gry** – większość obiektów będzie można uszkodzić lub zniszczyć, np. tworząc wyłomy w ścianach, aby dostać się do pomieszczeń.

> Na twojej drodze nie staną małe zielone ludziki znane z kreskówek, ale paskudne i budzące strach potwory.

Jako wojak oddziału służb specjalnych wyposażony zostaniesz w najnowocześniejsze pukawki, od pistoletów do karabinów maszynowych i snajperskich. Podobnie jak w pierwszej części, będzie się dało przejąć broń używaną przez kosmitów, co pozwala sądzić, że **BlackSite zaoferuje graczowi całkiem pokaźny arsenał.** W dodatku podczas zabawy możliwe będzie korzystanie z pojazdów. Zasiądziesz za kierownicą popularnego humvee, ale także wielu wozów cywilnych. Pojawi się również etap w helikopterze, wtedy jednak zamiast pilotować maszynę, poprowadzisz ostrzał z pokładowego kaemu.

Grafika w BlackSite póki co prezentuje się przyzwoicie. Biorąc pod uwagę, że produkcja ta powstaje z myślą o konsolach nowej generacji, to po obejrzeniu pierwszych filmów z gry można nawet odczuć pewnego rodzaju niedosyt. Twórcy mają jednak jeszcze czas, aby to wszystko dopracować, zwłaszcza że **BlackSite napędzany jest przez Unreal Engine 3, a ta marka stoi wysoko ponad technologiczną przeciętnością.** Dla graczy może to też oznaczać konieczność upgrade'u sprzętu, co zresztą doradzaliśmy w specjalnym artykule na początku tego roku.

BlackSite: Area 51 zapowiada się na jeden z ciekawszych tytułów, które trafią do sklepów latem. Nawet jeśli wersja na PieCa będzie zaledwie toporną konwersją konsolowego rodzeństwa, to ma szansę stać się sporym przebojem. W końcu prawie każdy gracz lubi od czasu do czasu dokopać paru kosmitom.

BlackSite: Area 51

Producent:	Dystrybutor PL:
Midway	EA Polska

http://www.blacksitegame.com/

Premiera: lato 2007

Gatunek: FPS


kooperacja z oddziałem • spory arsenał • możliwość kierowania pojazdami


nie pokierujesz helikopterem • właściwie brak jakichkolwiek nowych pomysłów i rozwiązań

Jeśli edycje konsolowe BlackSite nie będą ważniejsze i Midway dopracuje wersję PC, możemy otrzymać naprawdę grywalne i miłe dla oka cacko.

Autor: emter

NIE MA MIEJSCA NA KOMPROMIS CZAS NA WOJNĘ TOTALNĄ!

NISZCZYCIELE CYBRANÓW ROZNOSZĄ SWYMI ZABÓJCZYMI SALWAMI KRĄŻOWNIKI UEF

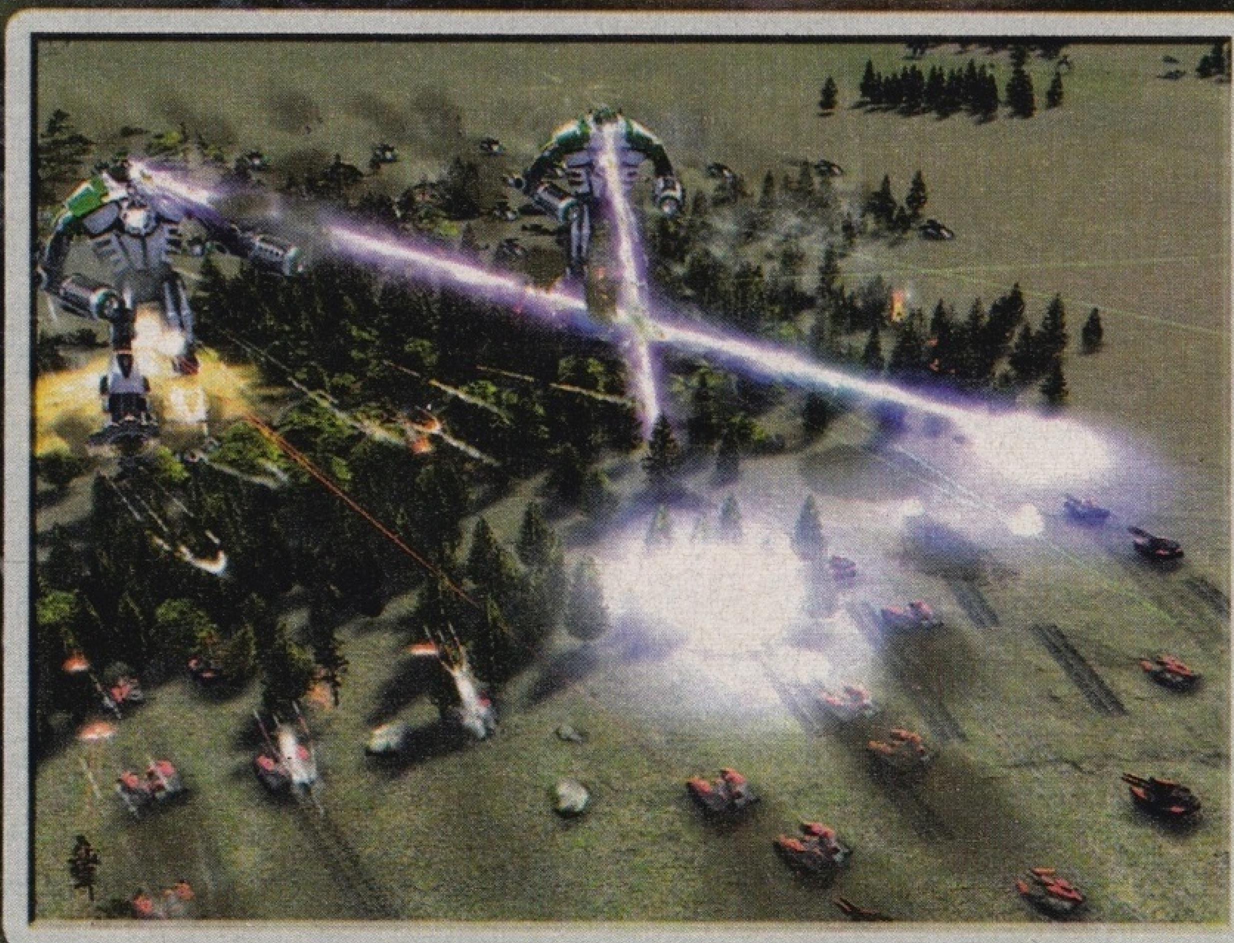
SPECJALNA JEDNOSTKA SZTURMOWA MIAŻDŻY SWOICH WROGÓW NICZYM MRÓWKI

DESANT SIŁ UEF ZASKAKUJE WROGA OD STRONY MORZA

SAM ŚRODEK PIEKŁA. NATARCIE CYBRANÓW PRZESUWA LINIĘ FRONTU POD SAMĄ BAZĘ UEF



GIGANTYCZNY MONKEYLORD BEZ PROBLEMU ROZNOSI W PYŁ MECHA UEF



LEKKIE CZOŁGI AURORA NIEOPATRZNIE DOSTAŁY SIĘ POD KRZYŻOWY OGIEŃ WROGA





WP.PL GAS POWERED GAMES THQ

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

gram.pl Z CDPROJEKT





Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info

Wampir w operze.

A Vampyre Story

No, a dziś na kolację będziemy mieć zupkę ze szczurów „w pięć minut".

Podobno śpiewać każdy może. Ale ta pani ma z tym problem.

A Vampyre Story będzie świetną przygodówką, na sto procent. Stawiam zegarek z pierwszej komunii, siostrę i nową komórę. Skąd ta pewność? Wiem, kto ją tworzy!

Pamiętasz takie tytuły jak Monkey Island, Full Throttle czy Day of the Tentacle? Jeśli nie, to szybko nadrób zaległości, bo te produkcje powinien znać każdy szanujący się gracz. A jeśli tak, to wyobraź sobie, że **ludzie, którzy stworzyli te wspaniałe przygodówki, dziś działają w studiu o nazwie Autumn Moon Entertainment** i pracują właśnie nad kolejną produkcją z tego gatunku – A Vampyre Story. To ich pierwszy autorski projekt od czasu rozstania z LucasArts.

Na szczęście przez te kilka lat przerwy w tworzeniu przygodówek nie stracili kreatywności i wciąż mają szereg pomysłów na ciekawe historie. Ta opowiedziana w A Vampyre Story ma miejsce w Europie, ok. roku 1880. **Jej bohaterką jest niejaka Mona De La Fete, artystka operowa, której życiowym celem jest występ w Operze Paryskiej.** Zadanie staje się jeszcze trudniejsze niż dotychczas, gdy zostaje przemieniona w wampirzycę. Za ten niecny postępek odpowiedzialny jest wampir, a zarazem baron – Shrowdy Von Kiefer. Na samym początku zabawy Mona musi uciec z jego zamku. Na tym i kolejnych etapach rozgrywki bohaterce pomoże nietoperz Froderick.

Cóż za niewychowani sąsiedzi na stronie obok – grają w tenisa!

Gustowny schowek na kosmetyki, nieprawdaż?

Sytuacja Mony jest przykra, ale za to ty okazji do śmiechu będziesz miał bez liku. **Autorzy określają A Vampyre Story jako horror na wesoło.** Raz po raz będziesz świadkiem zabawnych, groteskowych wydarzeń, takich jak odkrywanie przez bohaterkę nowych, wampirzych zdolności – hipnozy, przemiany w nietoperza, wpływania na pogodę itd. Wszystkie one przydadzą się niejednokrotnie podczas rozwiązywania zagadek. Będą też sceny bardziej dramatyczne – np. ucieczka przed tłumem rozwścieczonych przeciwników wampirów, wyposażonych w czosnek, krzyże, srebro i tym podobne rekwizyty.

Sterowanie w A Vampyre Story to tradycyjne point'n'click. **Interfejs ma być równie prosty jak w przygodówkach wydanych pod egidą LucasArts.** Zechcesz, żeby Mona gdzieś podeszła – klikniesz lewym klawiszem myszy; zapragniesz zbadać jakiś przedmiot albo z kimś porozmawiać – posłużysz się prawym przyciskiem i skorzystasz z otwartej w ten sposób listy komend.

> **Sytuacja bohaterki jest niewesoła, ale za to ty okazji do śmiechu będziesz miał bez liku.**

Nowością w A Vampyre Story będzie rozszerzane menu, z którego uzyskasz dostęp do wszystkich nabytych przez bohaterkę zdolności.

Jeśli nie należysz do osób, które lubią główkować, to panowie z Autumn Moon Entertainment pomyśleli również o tobie – **w grze pojawi się rozbudowany system podpowiedzi. W roli suflera wystąpi wspominany już nietoperz Froderick.** Ponadto Mona będzie na bieżąco uzupełniała dziennik, dzięki któremu po dłuższym rozbracie z grą przypomnisz sobie, co już zrobiłeś, a co jeszcze przed tobą.

Również szata graficzna A Vampyre Story przypomni klasyczne przygodówki. Składać się na nią będą dwuwymiarowe tła i trójwymiarowe modele postaci – połączono je ze sobą, korzystając z efektu cel-shading. Świat, w którym przeżyjesz niezwykłą przygodę, jest dosyć mroczny i tajemniczy, ale nie poczujesz w nim tradycyjnej atmosfery grozy – w końcu to horror z przymrużeniem oka. **Na ekranie ujrzysz wiele elementów ożywiających atmosferę i czyniących ją bardziej przyjazną.** Nieco poważniejsza będzie muzyka, której próbki można było jakiś czas temu znaleźć w Internecie. Wprawdzie nie odpowiada za nią Michael Land, który stworzył tło dźwiękowe do najlepszych przygodówek LucasArts, ale to, co mogliśmy na razie usłyszeć, i tak brzmi klimatycznie.

Czeka nas więc solidna dawka przygody i humoru w oldskulowej formie. Przyznam się, że zbierając materiały do zapowiedzi, nabrałem ogromnej ochoty, by już zagrać w A Vampyre Story. Niestety, do premiery jeszcze dużo czasu. Już dwukrotnie przekładano jej termin, a teraz nawet trudno wytypować w miarę realną datę wydania gry (poza tym, że będzie to niemal na pewno ten rok). Na to, co dobre, warto jednak czekać. Nawet bardzo długo...

A Vampyre Story

Producent:	**Dystrybutor PL:**
Autumn Moon Entertainment	brak

http://www.amegames.com/

Premiera: 2007

Gatunek: przygodówka



autorzy z niebagatelnym doświadczeniem
• atmosfera horroru z przymrużeniem oka
• oldskulowa rozgrywka i szata graficzna



kiedy, kiedy, kiedy?

Takiej przygodówki – oldskulowej, zabawnej i ciekawej – mi brakowało. Tylko kiedy w nią zagramy?

Autor: Roland



Virtua Tennis 3

Top Spin 2 wyszedł w samą porę, bo lada chwila pojawi się jego największy konkurent, który sprawi, że oczy komputerowych tenisistów...

No nie, nie skierują się w jedną stronę, tylko wciąż będą chodziły w tę i we w tę, podążając za piłką odbijającą się na ekranie. Różnica będzie jednak taka, że dziać się to będzie podczas gry w Virtua Tennis 3, bo o najnowszym Top Spinie pewnie nikt już nie będzie pamiętał. **Jedna z najlepszych gier sportowych wraca – tym razem w nowym, nextgenowym wydaniu!**

Po tym globie chodzi już wielu szczęśliwców, którzy mieli okazję pograć w VT3 – niestety, wszyscy są skośnoocy. Nie mówię tu tylko o producentach z SEGA-AM2, produkcja (pod nazwą Power Smash) **jest już bowiem dostępna na automatach w Japonii, gdzie jako pierwsza wykorzystuje maszynę o nazwie Lindbergh** – najnowsze i najpotężniejsze dziecko specjalistów od zabaw w salonach. Nic dziwnego – gra pojawi się tylko na najmocniejszych platformach świata: PS3, X360 oraz PC (no dobra – wyjdzie też na PSP, ale tam na pewno nie będzie wyglądała tak rewelacyjnie).

To jednak nie nowej generacji grafika sprawia, że na wieść o PeCetowej premierze tego tytułu zacząłem spoglądać na kalendarz z myślą o zaznaczeniu złotym długopisem dnia premiery. Jeśli do tej pory nie miałeś styczności z tą znakomitą serią, kilka słów wprowadzenia. **Virtua Tennis nie jest najlepszym symulatorem dyscypliny Agassiego, jaką widzieliśmy na PC. Właściwie w ogóle nie jest symulatorem** w ścisłym sensie – to raczej zręcznościówka, w której ważniejsza od realizmu jest radość czerpana z gry.

Choć w innych grach z tenisem w roli głównej sterowanie zaczęło powoli wykorzystywać wszystkie 12 przycisków pada, VT3 powróci do korzeni. **Nie wiadomo, ile klawiszy będzie potrzebnych do zabawy, ale na automacie wystarczą tylko dwa, zaś na PS3 używane są... trzy** (prawdopodobnie dlatego, że w tym pierwszym przypadku lob uzyskiwany jest po wciśnięciu dwóch naraz). Nie oznacza to jednak, że gra będzie w jakikolwiek sposób ograniczona – zagrań i możliwości kontroli nad zawodnikiem nie zabraknie nikomu, gdyż każdy przycisk działa nieco inaczej w zależności od tego, jaki jednocześnie trzymasz kursor.

Po premierze VT3 o najnowszym Top Spinie pewnie już nikt nie będzie pamiętał.

Jak w poprzednich częściach cyklu, **do VT3 podejść i dobrze się bawić będzie mógł dosłownie każdy, nawet ktoś, kto zwykle od gier stroni.** Nie znam osoby, której by się nie podobały minigry oferowane przez Virtua Tennis. W trójce ma być ich jeszcze więcej (dokładnie o 10), a znając inwencję twórców, pewnie czeka nas naprawdę szalona zabawa w kręgle, piłkę nożną itp.

Nastawienie na rozrywkę nie oznacza, że profesjonalni i poważnie podchodzący do gry zawodnicy nie będą mieli tu czego szukać. Opanować wszystkie zagrywki nie będzie znów tak łatwo, zaś sama gra **pozwala zmierzyć się z największymi – od Szarapowej, poprzez Federera, po Venus Williams.** Grać można na wszystkich nawierzchniach i na całym świecie, zarówno nimi, jak i stworzoną przez siebie postacią – ot, standard.

Virtua Tennis 3 będzie jedną z najszybszych i najbardziej efektownych gier sportowych na PC, choć nie wiadomo jeszcze, kiedy będzie miała swoją premierę. **Na konsolach wyjdzie pod koniec marca, ale daty ukazania się na blaszakach twórcy jeszcze nie podali.** Najważniejsze jednak, że w ogóle będzie – wszak ostatnia część ominęła komputery... wysokim lobem?

Z rozpędu?

Ekipa SEGA-AM2, twórcy Virtua Tennis 3, jest odpowiedzialna również za cykl **Virtua Fighter**, którego druga odsłona zawitała na PeCety 11 lat temu. Od tamtej pory wciąż na naszych maszynkach lepszej bijatyki nie było. Może by tak przy okazji VT3 siłą rozpędu wydać na blaszaki jakiegoś VF-a? Nie mówię od razu o najnowszym, piątym, ale chociaż trójkę?...

Ją chętnie widziałbym na plakacie...

Zaraz ktoś dostanie piłkę lecącą z prędkością dźwięku.

Szarapowa, przestań machać rakietą do publiczności!

Yes!, yes!!, yes!!! Jestem oglądana przez tysiące czytelników Clicka!

Też mam nadzieję, że będzie można dowolnie ustawić sobie kamerę...

Virtua Tennis 3

Producent: SEGA	Dystrybutor PL: brak
http://www.sega.com/	
Premiera: 30 marca 2007?	
Gatunek: sportowa	
	tempo zabawy • prawdziwe nazwiska • masa minigierek • prostota sterowania
	kiedy wyjdzie na PC?

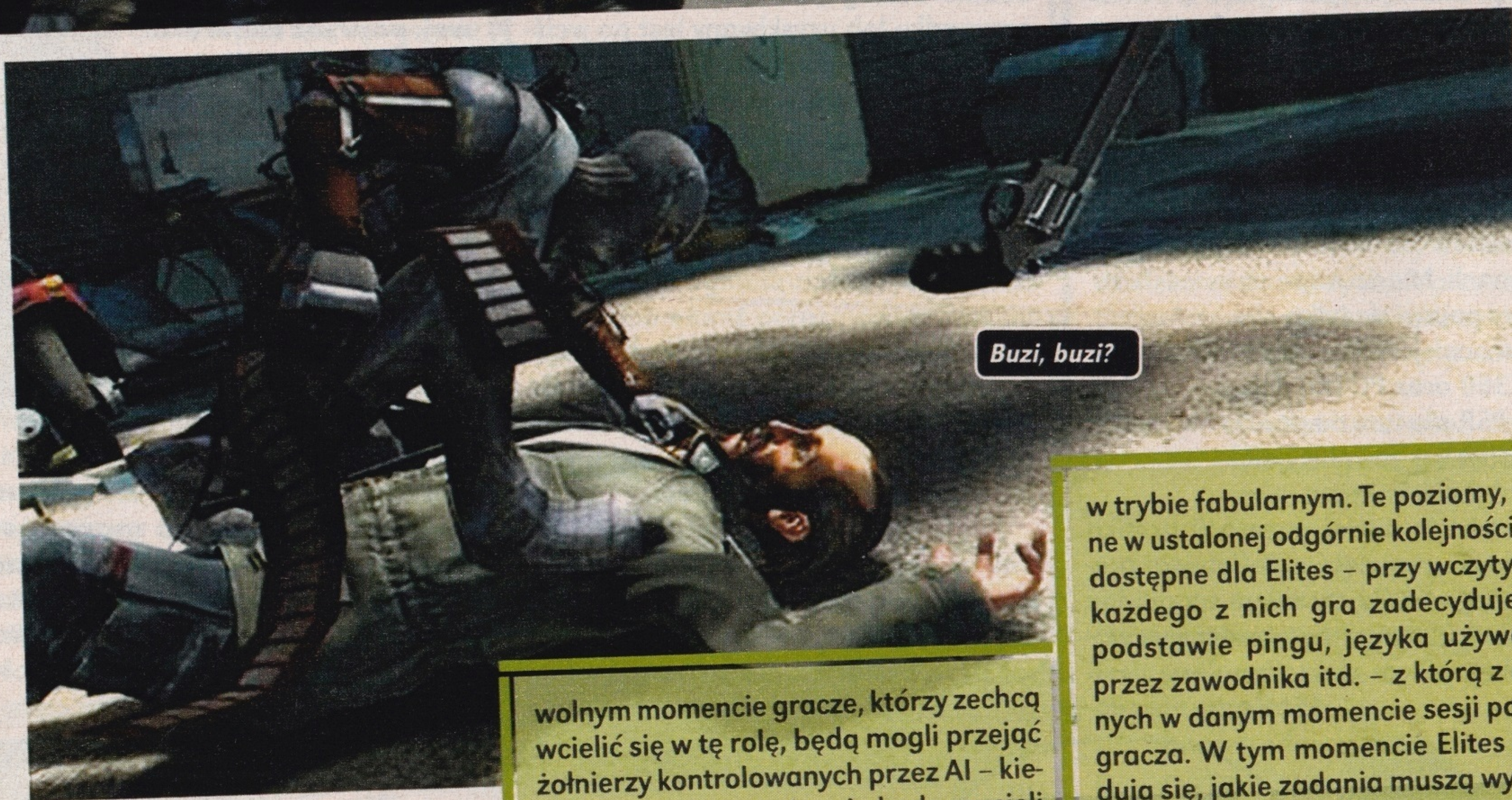
Rozgrzewaj już swojego PeCeta i pada, bo Virtua Tennis 3 nadchodzi wielkimi krokami. Niestety, nie znamy jeszcze dnia ani godziny...

Autor: Teutates

THE CROSSING

Spóźniona polska premiera Dark Messiah of Might & Magic zbiegła się w czasie z ogłoszeniem przez Arkane Studios nowego projektu. To gra w założeniach prawdziwie rewolucyjna – nic dziwnego, że jej akcja toczy się w Paryżu...





Konia z rzędem – albo wydanie kolekcjonerskie Dark Messiah of Might & Magic – temu, kto na podstawie kluczowego zdania z pierwszej zapowiedzi The Crossing odgadnie, jak gra ta będzie działać. **Arkane Studios anonsuje bowiem FPS-a, w którym w trybie fabularnym sztuczna inteligencja przeciwników zastąpiona zostanie przez... żywych, łączących się za pośrednictwem Internetu graczy.** W pierwszej chwili łatwo pomyśleć: „Eee, co w tym trudnego?", ale wystarczy poświęcić tej idei chwilę zastanowienia, by zorientować się, że jej realizacja wcale nie jest taka prosta. Ekipa z Arkane Studios ma jednak odpowiedzi na wszystkie pytania...

...problem w tym, że na razie nie chce ich wszystkich wyjawić. Zdradziła jednak wystarczająco dużo, by wyrobić sobie jako taki obraz tego, co czeka nas w The Crossing. **Akcja gry toczyć się będzie w niedalekiej przyszłości w Paryżu**, głównie na jego obrzeżach, czyli w tych dzielnicach, które dwa lata temu eksplodowały zamieszkami na tle społeczno-kulturowym. Warto o tym wspomnieć, bo siedziba Arkane Studios mieści się właśnie w takiej okolicy, a tytuł ten ma być swego rodzaju odpowiedzią na te wydarzenia, sposobem wyrażenia emocji, jakie noszą w sobie mieszkający tam ludzie, za pośrednictwem medium, jakim jest gra komputerowa (eee... to Francuzi, oni zawsze tak mieli). Dlatego też osią, wokół której toczy się fabuła, jest konflikt między dwoma alternatywnymi wymiarami, które nagle, z niewyjaśnionych przyczyn zaczęły się przenikać – w jednym historia Francji potoczyła się tak, jak znamy ją z podręczników, w drugim krajem rządzą od wieków średnich krzyżowcy.

Gracze biorący udział w rozgrywce będą mogli wcielić się w postacie dwojakiego rodzaju. Przede wszystkim w tzw. Elites, czyli głównych bohaterów gry, których celem jest wykonywanie konkretnych, przewidzianych przez fabułę zadań. Zwykle na jednym poziomie znajduje się dwóch (a maksymalnie, prawdopodobnie, czterech) takich żołnierzy, są oni w specjalny sposób wyposażeni i uzbrojeni, tak by ich szanse na przeżycie były jak największe. Ponieważ w wielu misjach liczba tych kluczowych postaci jest większa niż jeden, gra będzie premiować kooperację między Elites – pewne przeszkody łatwiej będzie pokonać, działając we dwóch.

Drugi rodzaj postaci grywalnych to Skirmishers, czyli najemnicy, według planu Arkane Studios przeznaczeni głównie dla graczy preferujących typowo sieciowy styl rozgrywki – szybkie, kilkunastominutowe sesje, polegające zwykle na tym, by ustrzelić jak największą liczbę przeciwników. Skirmishers mają być słabsi od Elites, zazwyczaj jednak na każdej z map będzie ich kilkudziesięciu – ich siłą jest więc liczba. Niemal w dowolnym momencie gracze, którzy zechcą wcielić się w tę rolę, będą mogli przejąć żołnierzy kontrolowanych przez AI – kiedy połączą się z sesją, nie będą musieli czekać na jej zakończenie, wystarczy, że wybiorą z listy dostępnych postaci tę, którą zechcą pokierować.

W dowolnym momencie gracze, którzy zechcą wcielić się w tę rolę, będą mogli przejąć żołnierzy kierowanych przez AI!

Powoli dochodzimy do najciekawszego. Gracze, którzy wolą bawić się jako Skirmishers, będą mogli rozgrywać normalne sieciowe batalie między sobą, tak samo jak w dziesiątkach innych FPS-ów oferujących zabawę w sieci. Większość z map, na których toczyć się będą takie potyczki, to te, które pojawią się również w trybie fabularnym. Te poziomy, ułożone w ustalonej odgórnie kolejności, będą dostępne dla Elites – przy wczytywaniu każdego z nich gra zadecyduje – na podstawie pingu, języka używanego przez zawodnika itd. – z którą z aktywnych w danym momencie sesji połączyć gracza. W tym momencie Elites dowiadują się, jakie zadania muszą wykonać, **Skirmishers zaś otrzymują informacje, że na mapie pojawią się uczestnicy zabawy rozgrywający fabułę, i rozkaz, by ich ochraniać lub zabić** (w zależności od wybranej wcześniej strony konfliktu). Zostawię cię na chwilę, żebyś to sobie wszystko ułożył w głowie i...

...będę kontynuował temat – bo **pomysły Arkane Studios idą jeszcze dalej.** Po zakończeniu każdego etapu gracze mogą wybrać, czy chcą dalej brnąć przez fabułę, czy np. pobawić się chwilę na mapach przeznaczonych tylko





dla Skirmishers. Przy tej okazji mogą zmienić również reprezentowane barwy, a wtedy, ponieważ fabuła podobnie jak świat gry składa się z dwóch wymiarów, poznają ją z zupełnie innej strony. Jeśli wśród uczestników biorących w danym momencie udział w rozgrywce znajdują się gracze, których wskażesz w lobby jako swoich przyjaciół, The Crossing postara się połączyć was na jednej mapie, a wtedy może okazać się, że razem będziecie Elites, ale walczącymi przeciwko sobie. Uff... brakuje tylko możliwości konkurowania ze sobą przez sieć na PC i konsolach nowej generacji – wtedy galimatias byłby całkowity.

Istnienie The Crossing przestało być tajemnicą w połowie stycznia, jesteśmy więc na etapie pierwszych zapowiedzi, a ponieważ gra bazuje na tak niezwykłym koncepcie, jej twórcy opowiadają głównie o nim. Niewiele wiadomo więc o innych elementach gry, jakiekolwiek dodatkowe informacje to ledwie strzępki. Dowiedzieliśmy się na przykład, że agenci jednej ze stron konfliktu, IBAT (International Bureau of Antiterrorism), będą korzystali z plecaków odrzutowych, które pozwolą im przemieszczać się w pionie. **Krzyżowcy będą z kolei posiadali zamontowane na ramionach ostrza, które dadzą im przewagę w walkach w zwarciu.** Tego typu starcia będą w The Crossing rozbudowane jeszcze bardziej niż w Dark Messiah of Might & Magic, pojawią się m.in. rozbudowane kombosy i ciosy typu „finish him", w wyjątkowo brutalny sposób pozbawiające przeciwnika życia.

The Crossing bazuje na niezwykłym pomyśle, ale jeśli programistom uda się go odpowiednio zrealizować – a przy tym przekonać do tej niezwykłej idei graczy – **tytuł ten może zrewolucjonizować gatunek FPS.** To już druga obok Left 4 Dead (patrz: str. 14) zapowiadana na ten rok produkcja, która podejmuje taką próbę. Nadchodzące miesiące zapowiadają się naprawdę ciekawie...

The Crossing

Producent: Arkane Studios	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.arkane-studios.com/

Premiera: IV kwartał 2007 (niepotwierdzona)

Gatunek: sieciowy FPS


rewolucyjne podejście do AI • bardzo efektowna wizja oprawy graficznej • doświadczenie developera


jeśli The Crossing nie spodoba się wystarczająco dużej liczbie graczy, z całej idei zostanie klops

Ludzie z Arkane Studios chcą zmieścić w jednej grze tradycyjnego i sieciowego shootera. Kibicujemy wszystkim ambitnym projektom – także i temu!

Autor: Foch77

NAJPOPULARNIEJSZA SERIA GIER W POLSCE

JUŻ 8 MARCA NOWA FALA

TYTUŁY DOSTĘPNE W SERII:



eXtra Konkurs²

PONAD 1000 NAGRÓD DO ZDOBYCIA!



5x Wypasiony komputer YAMO ENGINE 707 z dwurdzeniowym procesorem AMD Athlon™ 64 X2 + Monitor BenQ FP92Wa

NAGRODA SPECJALNA



2x Projektor BenQ MP510

✔ Graj we wszystkie gry na niesamowitym projektorze BenQ i podłącz do niego kino domowe!

NAGRODA SPECJALNA



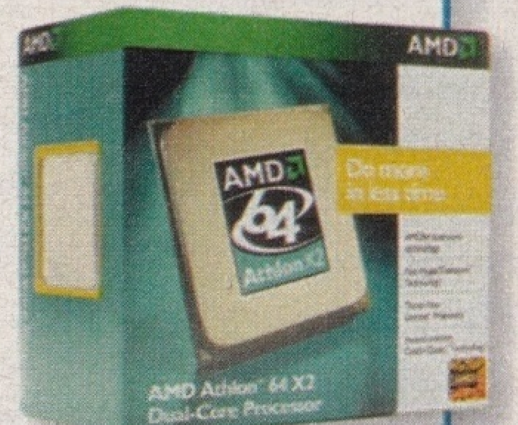
10x Karta graficzna Sapphire X1950 PRO

✔ Odpal najwy sze detale w grach z kartą Sapphire!



6x Monitor BenQ FP92Wa

✔ Zobacz super grafikę na najszybszym monitorze 19"!



20x Dwurdzeniowy procesor AMD Athlon™ 64 X2

✔ Poczuj prawdziwą prędkość w grach dzięki procesorowi AMD!



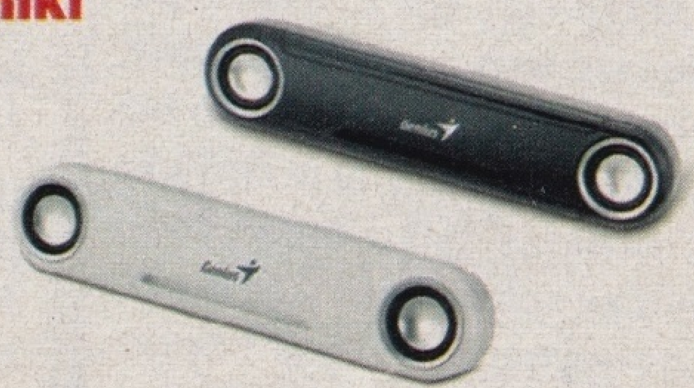
6x Kamera wideo Genius G-shot DV610

✔ Zaimponuj znajomym! Cyfrowa kamera, aparat 6.6 Mpix, odtwarzacz mp3 i dyktafon cyfrowy w jednym!



12x Aparat cyfrowy BenQ C540

✔ Zrób super fotki z aparatem 5 Mpix i innymi super funkcjami!



20x Głośniki GENIUS SP-I200U

✔ Wykorzystaj w podró y głośniki GENIUS!

20x Klawiatura BenQ X-Touch 122

✔ Wymiataj we wszystkie gry na nowoczesnej klawiaturze BenQ!



10x Klawiatura GENIUS KB-29e

✔ Graj i wykorzystaj nowe funkcje multimedialne.



20x Mysz BenQ M800

✔ Daj czadu w gry FPP z myszą BenQ!



30x 512 MB Memory Stick

✔ Przenoś sejwy z super szybką pamięcią USB!



1000x Doskonałe gry komputerowe



CHCESZ ZDOBYĆ NAGRODY? TO BARDZO PROSTE!

WSZYSTKIE INFORMACJE NA TEMAT KONKURSU ORAZ SZCZEGÓŁOWY OPIS NAGRÓD NA STRONIE EXTRAKLASYKA.GRAM.PL/KONKURS

EXTRA KONKURS² TRWA OD 8.03 DO 30.06.2007.

gram.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

Dożywotnia Gwarancja Uszkodzone nośniki wymieniasz za darmo, bez podania przyczyny

Wirtualne Pieniądze Za rejestrację tej gry otrzymasz kasę na zakup innych gier

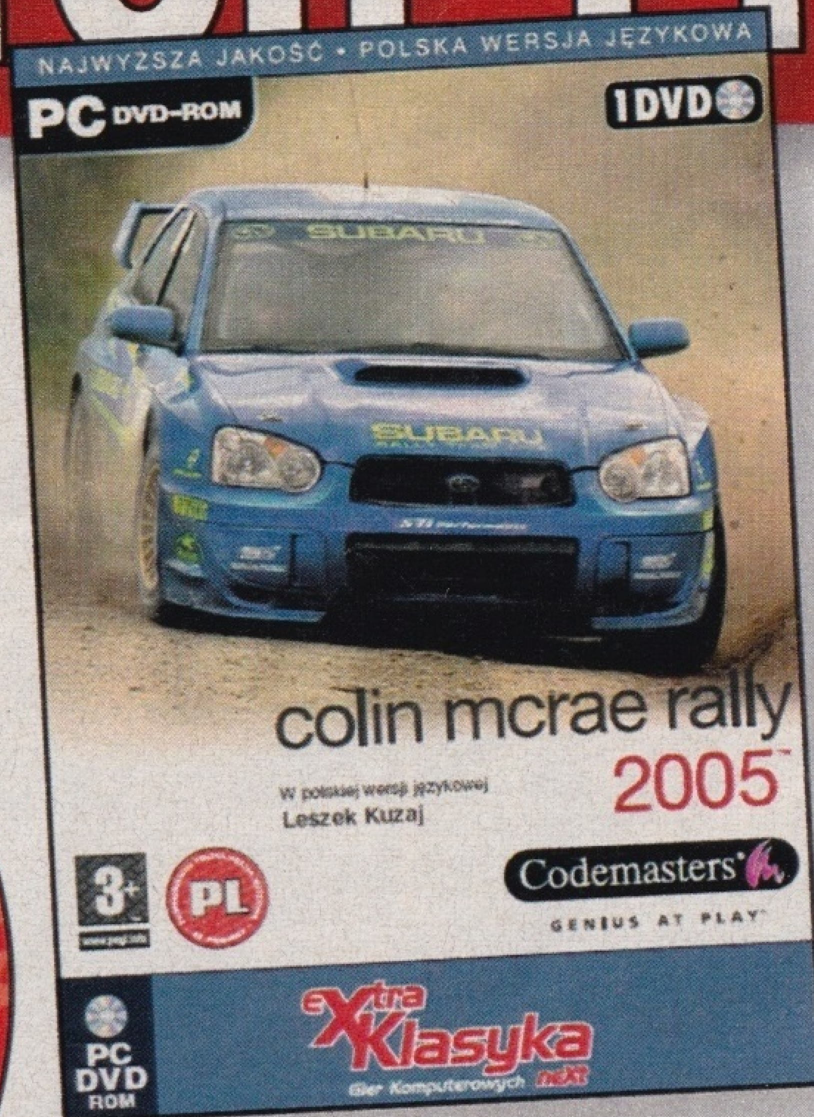
Używki (używane gry) Gdy już ukończysz grę, możesz ją odsprzedać innym graczom

PONAD 2 MILIONY SPRZEDANYCH EGZEMPLARZY!

ZABÓJCZYCH TYTUŁÓW!

NOWE TYTUŁY W SERII:

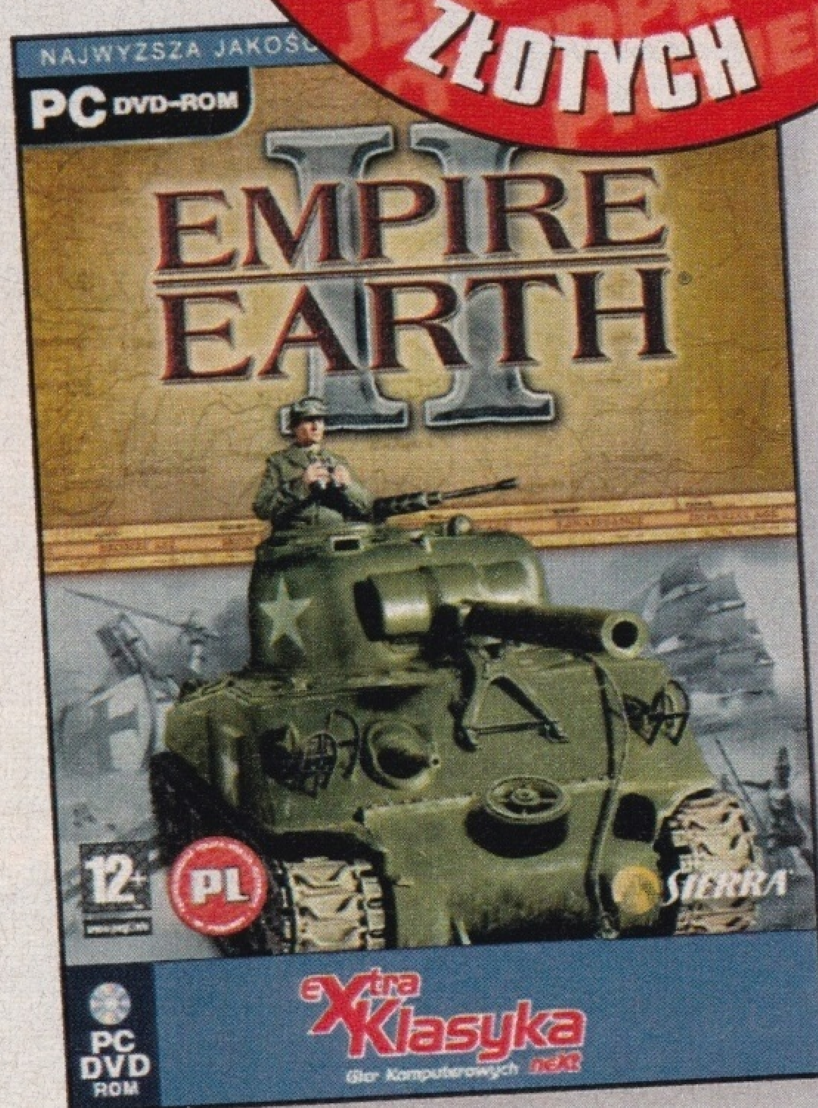




COLIN MCRAE RALLY 2005



DELTA FORCE: XTREME



EMPIRE EARTH II

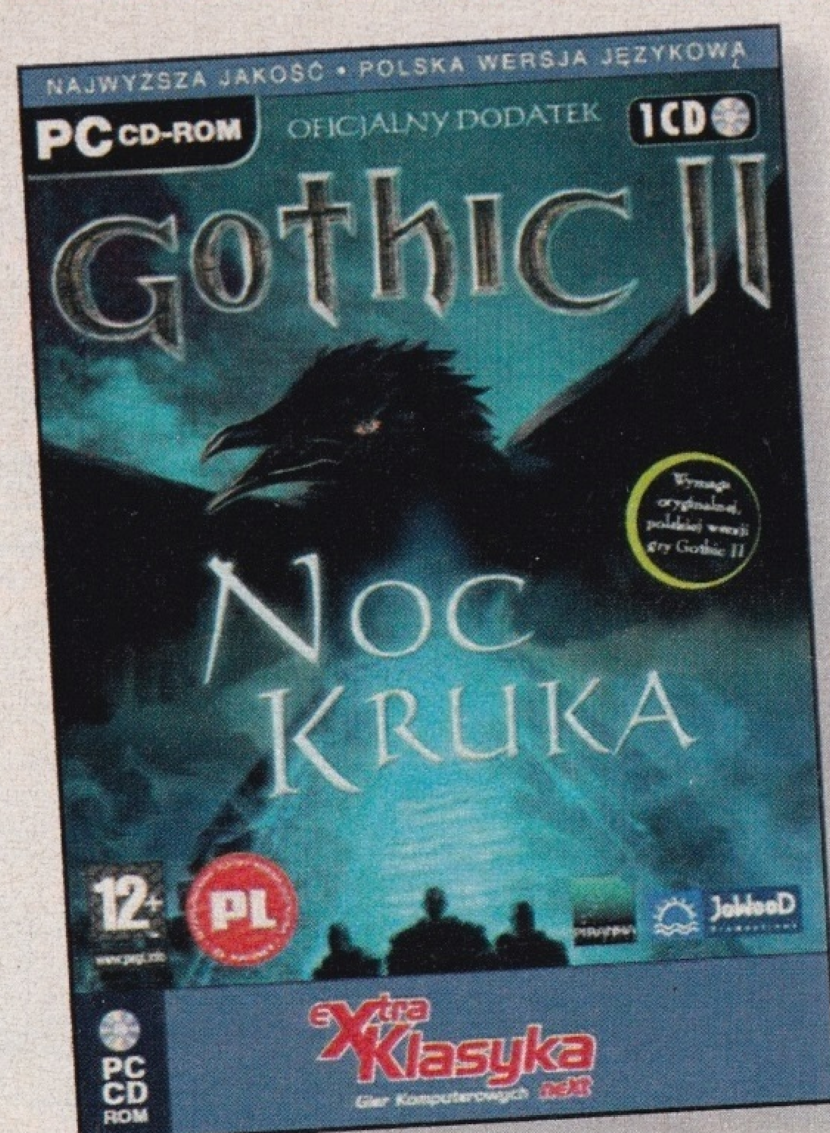


ROLLERCOASTER TYCOON 2 ZŁOTA EDYCJA

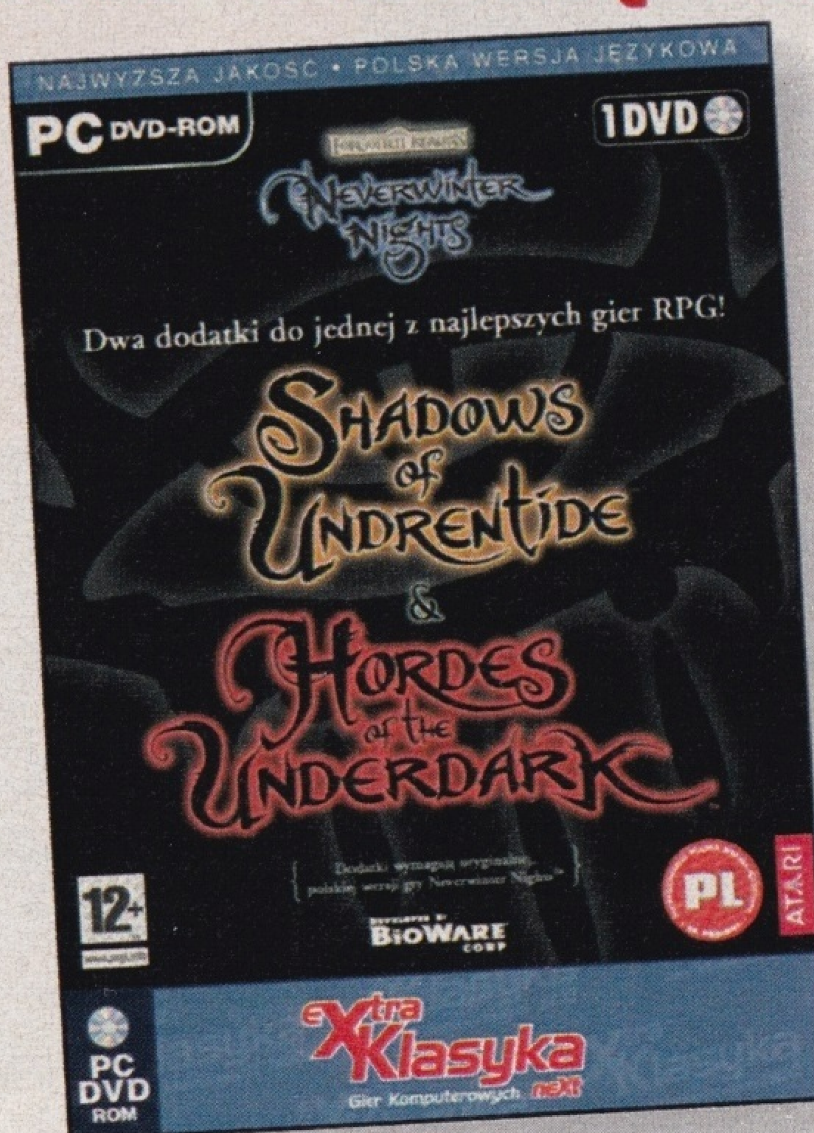


SWAT 4

NOWOŚĆ! UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ O DODATKI!



GOTHIC II: NOC KRUKA



NEVERWINTER NIGHTS: SHADOWS OF UNDRENTIDE & HORDES OF THE UNDERDARK



NEVERWINTER NIGHTS: KINGMAKER

KUPUJ GRY I ZDOBYWAJ NAGRODY OD PARTNERÓW SERII:

AMD Smarter Choice · BenQ · YAMO · Genius

PATRONAT MEDIALNY: Gazeta.pl

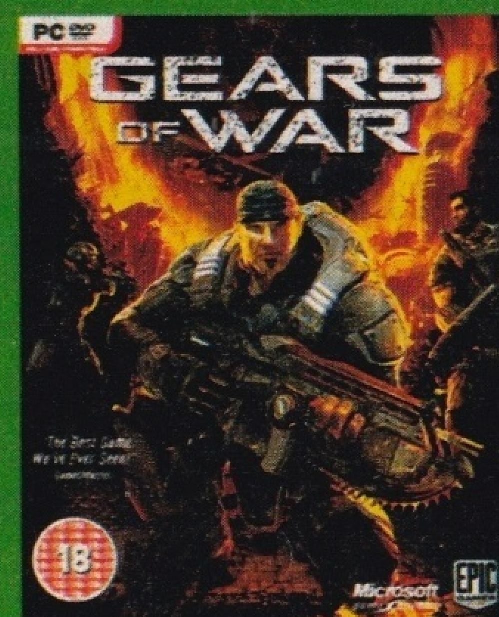
eXtra Klasyka Gier Komputerowych neXt

Rejestrując oryginalną grę wydaną przez CD Projekt zyskujesz szereg nowych możliwości i bonusów. Wejdź na www.gram.pl/info



Kane i Lynch w kinie

Jeszcze nie ogłoszono daty premiery gry, a już zostały sprzedane prawa do jej ekranizacji. Zajmą się nią ludzie odpowiedzialni za film na podstawie Hitmana (który też jest jeszcze niedokończony). Komputerowy **Kane & Lynch** zostanie wydany najpewniej w okolicach września.



Gears of War na PC!

Od dawna wiedzieliśmy, że tak będzie, ale miło mieć oficjalne potwierdzenie. Mark Rein z Epic Games powiedział, że ten największy killer-app X360 na pewno kiedyś pojawi się na PeCetach. Niestety prace nad konwersją jeszcze się nie rozpoczęły.

City Interactive – na giełdę!

Rodzimy dystrybutor, wydawca i producent gier, firma **City Interactive**, podpisał umowę z firmą brokerską IDM S.A., na mocy której zadebiutuje w drugim kwartale tego roku na warszawskiej giełdzie. Posunięcie to ma zapewnić firmie fundusze, dzięki którym zrealizuje ona swój cel na najbliższe lata, czyli wejście do światowej czołówki producentów i wydawców gier PC i konsolowych w segmencie value.

Nowe gry od THQ

Firma THQ zapowiedziała swoje plany na nadchodzący rok, co prawda jeszcze mało konkretne, ale już rozbudziło to naszą ciekawość. Fanów konsol ucieszą planowane kontynuacje **Saint's Row** i **Destroy All Humans**, które jednak na komputery raczej nie zawitają. PeCetowcy dostaną natomiast być może również zapowiadane nowe wersje **Juiced** i FPS-a **Red Faction**. Czekamy szczególnie na ten ostatni tytuł – poprzednie dwie części bardzo nam się podobały.

Nowe klasyki

CD Projekt wprowadza nowe tytuły do serii **eXtra Klasyka** – wśród nich kilka całkiem niezłych smakołyków, które teraz będzie można kupić za 19,90 zł. W ramach tej akcji na rynek trafią m.in. Colin McRae Rally 2005, Delta Force Xtreme, Empire Earth II, Rollercoaster Tycoon II, Gothic 2: Noc Kruka, SWAT 4 (w to trzeba zagrać!!!) oraz dwa pakiety Neverwinter Nights (Shadows of Undrentide plus Hordes of the Underdark i oddzielnie Kingmaker).

Dodatek do The Guild 2

W tym numerze recenzujemy podstawową wersję **The Guild 2**, wydaną w Polsce ze sporym poślizgiem w stosunku do premiery europejskiej, tymczasem producent gry już zapowiada dodatek, zatytułowany **Pirates of the European Seas**. Dzięki niemu będzie można wcielić się w pirata łupiącego na morzach północnej Europy, czyli również na Bałtyku. Add-on ukaże się w II kwartale tego roku.

Rekord WoW

Burning Crusade, dodatek do **World of Warcraft**, w ciągu pierwszych 24 godzin od premiery kupiło 2,4 miliona osób na całym świecie – dzięki temu stał się on najszybciej sprzedającą się grą PC w historii. Szybko też osiągnięty został siedemdziesiąty, maksymalny dla dodatku poziom doświadczenia postaci – w ciągu 28 godzin od premiery dokonał tego gracz o ksywce Gullerbone z gildii Millenium. Gratulacje – i dla Blizzarda, i dla Gullerbone'a.

Papież vs. GTA

Benedykt XVI krytykuje przemoc i erotykę w grach



Oto Watykan. Tutaj nikt nie gra w Manhunta.

Podczas przemówienia z okazji światowego dnia komunikacji papież **Benedykt XVI** skrytykował te skierowane do młodzieży i dzieci media – w tym również gry komputerowe – które „prezentują przemoc, trywializują seksualność człowieka lub promują zachowania antyspołeczne". Wszystkie one są zdaniem głowy kościoła katolickiego perwersją, papież wezwał producentów tych mediów do tego, by częścią ich działań stała się dbałość o powszechne dobro, ochrona ludzkiej godności i promocja wartości rodzinnych. Trudno nie przyznać racji słowom Benedykta XVI – byle tylko pamiętać, że nie wszystkie gry są dla dzieci...

www.vatican.va

www.codemasters.com/dirt

DIRT w Polsce

Kto polskim Colinem?

Są nowe szczegóły dotyczące premiery **Colin McRae: DIRT** – gra ukaże się w naszym kraju w czerwcu, równo z premierą zachodnią. W przygotowaniu polskiej wersji językowej weźmie udział albo Leszek Kuzaj, albo Krzysztof Hołowczyc (rozmowy jeszcze trwają, bliżej ponoć do podpisania umowy z tym drugim). Jak dla nas OK, czekamy na wersję review!

JAZZ, czyli Jagged 3

Najemnicy z JA powracają pod inną nazwą

Nie dalej jak w zeszłym miesiącu pisaliśmy o planach wydania Jagged Alliance 3, teraz zaś mamy kolejną dobrą wiadomość dla fanów tego cyklu. Jeszcze w drugim kwartale tego roku ukaże się gra **JAZZ: Hired Guns**, czyli projekt, który pierwotnie miał być następcą Jagged Alliance 2.5. Ze względu na konflikt z wydawcą nigdy nie ujrzał jednak światła dziennego. Pod innym tytułem, ale z tymi opcjami, które twórcy obiecywali już wcześniej – m.in. możliwość swobodnej eksploracji kontynentu afrykańskiego, nieliniowa fabuła, środowisko całkowicie poddające się destrukcji, 150 rodzajów broni – grę opublikuje rosyjski wydawca Games Factory Interactive. Kto w Polsce, tego jeszcze nie wiadomo.



Ach, wakacje, wycieczki pod namioty... Jeszcze tylko kilka miesięcy!

www.gfi.su



Grafika na miarę XXI wieku – oby grywalność pozostała taka, jak poprzednio.

Koniec SiN Episodes

Jeden z pierwszych tytułów sprzedawanych na zasadzie epizodów najprawdopodobniej zostanie zawieszony – i to już po pierwszym odcinku. Powodem jest wykupienie studia **Ritual**, twórców **SiN Episodes**, przez firmę Mumbo Jumbo, która od razu skierowała cały zespół do pracy nad serią gier z kategorii „casual", czyli małych, tanich produkcji, głównie ściąganych za opłatą przez Internet.



Ostra jazda Czechów

Czeskie studio Centauri Production zapowiedziało grę **The Ro(c)k Con Artists**, samochodówkę ze strzelaniem, która będzie bazowała na licencji czeskiego filmu fabularnego o tym samym tytule (eee... prawie, w oryginale brzmi on: „Rock podvraťáků"). Piszemy o tym, bo 1) screeny są ciekawe, 2) to gra na podstawie czeskiego filmu (!!!), 3) wcześniejsze gry Centauri wydawała w Polsce Cenega, więc pewnie i teraz będzie tak samo.



Powstaje Black Mirror 2

Niemiecki wydawca dtp, specjalizujący się w grach przygodowych (to ta właśnie firma szykuje m.in. Overclocked czy Gray Matter autorstwa Jane Jensen), zapowiedział kolejną produkcję tego typu w swoim katalogu. Będzie nią **Black Mirror 2** i... to wszystko, co na razie wiadomo na ten temat. Kiedy tylko poznamy jakieś szczegóły, na pewno o nich napiszemy!

PS3 – 23 marca!

Sony Polska podaje datę premiery nowego PlayStation

Wiemy już, kiedy do sprzedaży w Polsce trafi konsola **PlayStation 3** – równolegle z premierą europejską, zadebiutuje ona w naszych sklepach 23 marca 2007 roku. Zgodnie z wcześniejszymi, nieoficjalnymi zapowiedziami, początkowo dostępny będzie tylko lepszy model urządzenia, wyposażony w twardy dysk 60 GB – będzie on kosztował 2399 złotych. Wersja, która trafi na rodzimy rynek, będzie wyposażona w oprogramowanie systemowe co najmniej w wersji 1.5, co oznacza, że nie będzie żadnych kłopotów z kompatybilnością sprzętu z tytułami tworzonymi na dwie wcześniejsze konsole PlayStation. W pierwszych tygodniach dostępnych będzie 36 gier (część z nich będzie można pobrać z sieci, m.in. Tekken 5: Dark Resurrection i Gran Turismo HD Concept).

www.playstation.pl

Wszechświat znów w stanie wojny

Petroglyph pracuje nad nowym RTS-em!

Twórcy chwalonego przez graczy Star Wars: Empire at War pełną parą pracują nad swoim nowym tytułem, **Universe at War: Earth Assault**. Podobnie jak wcześniejsza produkcja studia, będzie to RTS, a jako że gra przedstawiała będzie inwazję Obcych na Ziemię, zespół Petroglyph przyznaje, że zamierza w niej wykorzystać wszystkie doświadczenia, jakie zebrał, pracując przy Empire at War. W trybie kampanii fabuła będzie liniowa, swobodę rozgrywania dowolnych bitew będzie natomiast oferował oddzielny tryb Conquest. Zmniejszy się również liczba kosmicznych flot, nad którymi trzeba będzie zapanować w trakcie rozgrywki, zwiększy się natomiast ich siła, w efekcie czego starcia rozgrywane zarówno w przestrzeni kosmicznej, jak i na powierzchni planet będą bardziej spektakularne. Screeny wyglądają naprawdę smakowicie – za miesiąc postaramy się przedstawić tę grę z większą liczbą szczegółów, bo mamy wrażenie, że będzie to naprawdę udana produkcja.

www.petroglyphgames.com



Akurat gdy udało się wybudować trzymilionową autostradę...

...przylecieli Obcy i wszystko zniszczyli! Jak nie urok, to...

ET: Quake Wars opóźnione

No to sobie poczekamy...

Koncern Activision poinformował, że oczekiwana przez wszystkich fanów sieciowej strzelaniny premiera **Enemy Territory: Quake Wars** po raz kolejny zostaje przesunięta. Gra na pewno nie pojawi się wcześniej niż w roku rozliczeniowym 2008, który rozpoczyna się 1 kwietnia 2008 r. To złe wieści dla wszystkich, którzy wcześniej chcieli zająć się fragowaniem Stroggów... Kolejni spóźnialscy to MMORPG **Age of Conan: Hyborian Adventures**, który został przeniesiony na 30 października 2007 roku, oraz **Half-Life 2: Episode Two**, przesunięty z wiosny na jesień.





www.enemyterritory.com

UT2007 = Unreal Tournament 3

Midway zmienia nazwę sieciowego shootera

Firma Midway ogłosiła, że najnowsza część jej słynnej serii będzie zatytułowana **Unreal Tournament 3** (a nie, jak wcześniej planowano, Unreal Tournament 2007) i ukaże się w sprzedaży w drugiej połowie tego roku, równocześnie na PC, PS3 i Xbox 360. Przy okazji poinformowano o kilku nowych broniach (m.in. Shock Rifle i Flack Cannon) oraz o rozbudowanej kampanii dla jednego gracza, którą będzie można przechodzić również w sieci w trybie co-op. W pudełku z grą znajdzie się również tzw. Unreal Engine Toolset, który pozwoli na tworzenie własnych poziomów, broni, pojazdów, modeli postaci itd. Przy okazji obiecano również demo, które pojawi się najprawdopodobniej w sierpniu, około miesiąc przed premierą gry. Czekamy!

www.unrealtournament2007.com



3 to trochę mniej niż 2007...



...ale nie ilość, a jakość się liczy!

AA jak WoW



Twórcy **America's Army**, darmowego, realistycznego FPS-a przedstawiającego działania amerykańskich oddziałów zbrojnych, poinformowali, że liczba użytkowników, którzy pobrali i zainstalowali ich produkcję, sięgnęła 8 milionów. Oznacza to, że gra jest równie popularna jak... World of Warcraft.

Biała Rada mocno śpi

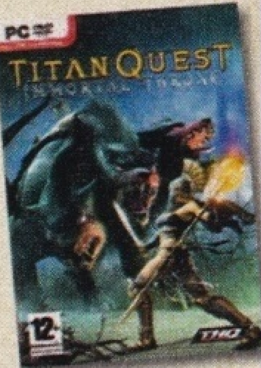
W zeszłym numerze pisaliśmy, że gra **Lord of the Rings: White Council** jest zawieszona, później dowiedzieliśmy się, że projekt ten nie został całkowicie skreślony. EA nadal rozważa jego wydanie – zespół, który nad nią pracuje, musi jednak przygotować coś, co przekona odpowiedzialnych za decyzje Elektroników. Czyli może jednak będzie...



Two Worlds – MMORPG?

Twórcy powstającego już od jakiegoś czasu polskiego erpega **Two Worlds** cały czas rozwijają swój tytuł. Właśnie ogłosili, że w tryb multiplayer tej produkcji grać będziemy jak w MMORPG-a, ograniczenie liczby uczestników zabawy do ośmiu zostało zniesione, a teraz w świecie gry znaleźć się może równocześnie nawet kilka tysięcy graczy!

Immortal Throne po polsku



Dodatek do gry RPG Titan Quest – Immortal Throne – ukaże się również w naszym kraju, w polskiej wersji językowej i w cenie 59,90 zł. Jesteś gotowy na hacking & slashing?

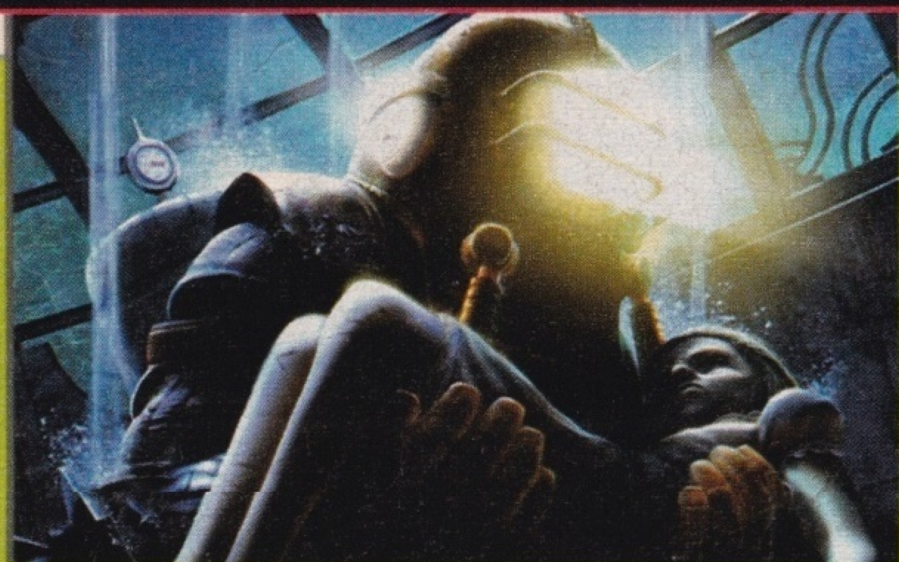
Roboty od TT

Traveller's Tales (to ci od LEGO Star Wars) robi grę na podstawie filmu o znanych robotach – „Transformers". Autorzy zapowiadają możliwość niszczenia wszystkiego co popadnie, a także wcielenia się w „tych złych". Zręcznościówki należy wypatrywać latem.



GADU-GADU





Chyba najbardziej oczekiwana obecnie hybryda RPG i shootera, BioShock, trafi do sprzedaży najprawdopodobniej jeszcze przed wakacjami. Wkrótce napiszemy więcej o tym tytule, na razie zaś przedstawiamy wywiad z Kenem Levine'em, szefem zespołu pracującego nad grą.

Wielu graczy czeka na BioShocka – co zobaczą jako pierwsze, kiedy już dostaną grę w swoje ręce i ją uruchomią?

Nienawidzę prerenderowanych animacji, więc na pewno nie będzie to intro. Sekwencja początkowa wykorzystuje silnik gry i od razu wprowadza w jej świat.

Właśnie – w trakcie prac zmieniliście wykorzystywaną technologię, nastąpiła przesiadka na Unreal Engine 3. Dlaczego?

To po prostu świetny engine, wykorzystujemy dokładnie ten sam kod, którego używa studio Epic w swoich produkcjach. To znakomite narzędzie, ułatwia pracę programistom, daje łatwy dostęp do wielu zaawansowanych opcji graficznych.

Gra inspirowana jest książkami Ayn Rand. Jakie są inne źródła natchnienia?

Jest ich naprawdę zbyt wiele, by je wymieniać, z jednej strony są to książki Ayn, z drugiej film „Lśnienie". Można powiedzieć, że inspiracją są dla nas nawet miksy, łączące muzykę Queen z wokalami 50 Centa – też chcemy tak łączyć style w naszych grach.

Jaki element gry jest twoim zdaniem najciekawszy?

Na pewno to, co nazywamy „ekologicznym AI" – potwory w naszej grze tworzą ekosystem, wspierają się lub walczą pomiędzy sobą. Moment, w którym gracz po raz pierwszy napotka przeciwników, na pewno zapamięta na długo.

Wiedźmin na komórki i w USA

Kolejne informacje na temat gry na podstawie prozy Sapkowskiego

www.thewitcher.com

Kolejny sukces teamu zajmującego się marketingiem **Wiedźmina** – CD Projekt podpisał umowę z koncernem Atari, na mocy której gra ukaże się w USA, na dodatek oznaczona logiem Games for Windows (dzięki czemu może więc liczyć na dodatkowe wsparcie promocyjne w ramach tej akcji). Na sklepowe półki w Stanach Zjednoczonych Wiedźmin (a raczej The Witcher) trafi jesienią 2007 roku, my zagramy w niego wcześniej, bo najprawdopodobniej jeszcze przed wakacjami. I to – jak się okazuje – nie tylko na komputerach. Powstanie również specjalna, przeznaczona dla telefonów komórkowych wersja gry, którą przygotowuje studio Breakpoint. Będzie to platformówka z elementami RPG – na naszego nosa coś w stylu Castlevanii na przenośne konsolki Nintendo. Z tej okazji – prezentujemy nowy screen.





My też byliśmy zdziwieni, gdy po raz pierwszy zobaczyliśmy Geralta.

www.blazing-angels.com

Blazing Angels: Sekretne Misje

Ubisoft zapowiada sequel Blazing Angels

Jeszcze wiosną tego roku ukaże się **Blazing Angels: Secret Missions**, kontynuacja całkiem udanej produkcji Blazing Angels: Squadrons of WWII. Nowy tytuł w serii będzie koncentrował się na samolotach eksperymentalnych, bohater będzie doskonale wyszkolonym pilotem, który bierze udział w szeregu supertajnych misji w różnych zakątkach naszego globu. Najwyraźniej ktoś wpadł na pomysł, że pierwsze Blazing Angels miało niezły engine i grywalność (to prawda), ale rozgrywka nie była wystarczająco cool. W nowej grze polatasz więc nad takimi miastami jak Moskwa, Rzym, Paryż czy Kair, przefruniesz też nad Himalajami, wszystko w najróżniejszych warunkach atmosferycznych (śnieg, deszcz, ostre turbulencje), także w nocy.



Dość strzelania w drugiej wojnie – tym razem czas na latanie cudeńkami, które dopiero co zeszły z deski kreślarskiej.

Piraci z Karaibów 3!

Będzie egranizacja kolejnej części kinowego przeboju

Który film odniósł w 2006 roku największy sukces? **„Piraci z Karaibów: Skrzynia umarlaka"** – a już w maju do kin trafi jego kontynuacja. Wraz z nią zaś na nasze komputery zawita towarzysząca jej gra, po raz kolejny firmowana przez Bethesdę. Niestety na razie nie wiadomo wiele więcej na jej temat, ale... ukazał się pierwszy screen pokazujący grafikę tej produkcji. Co było robić – piszemy o grze, a screena pokazujemy poniżej!

www.bethsoft.com



Oby kolejny tytuł okazał się lepszy od poprzedniej gry na podstawie „Piratów..."!





Może i wygląda nie najlepiej, ale ma naprawdę morderczą rękę...

Jade Empire

Jeśli jesteś posiadaczem pierwszego Xboxa, jest prawdopodobne, że kupiłeś go właśnie dla tej gry, prawdziwego killer-appa starej konsoli Microsoftu. Czy dla Jade Empire warto kupić też PeCeta?

Pytanie to bardzo retoryczne, bo i tak wiadomo, że komputery to nie konsole – nie nabywa się ich raczej dla jednej gry (co innego poszczególne podzespoły). Podejrzewam też, że skoro kupiłeś Clicka, prawdopodobnie masz też odpowiedni sprzęt, by grać. Pozostaje tylko pytanie, czy to właśnie Jade Empire jest produkcją, którą warto byłoby zabrać na bezludną wyspę? (Wraz z PeCetem, naturalnie. Oraz przy założeniu, że na bezludnej wyspie będzie prąd – nie wgłębiajmy się jednak w szczegóły).

Czym tak naprawdę jest ta gra? Najkrócej można powiedzieć, że to RPG z elementami akcji. Definicja to jednak o tyle nieścisła, że w ten sam sposób określamy różnorakie hack'n'slashe, z którymi Jade Empire ma bardzo niewiele wspólnego. **To bardziej połączenie klasycznego roleplaya, w którym obserwujesz akcję z perspektywy trzeciej osoby, z chodzoną bijatyką**, czyli inaczej mówiąc: grą beat'em up. Można też powiedzieć, że JE to wymarzona produkcja ekipy BioWare. Jest w niej wszystko to, co kanadyjscy programiści lubią najbardziej – magiczny świat inspirowany starożytnymi Chinami, pojedynki przy korzystaniu ze wschodnich sztuk walki oraz... smoki. O tej ostatniej fascynacji przeczytasz więcej w ramce, teraz zaś przenieśmy się w dawne czasy. Zapraszam do Jadeitowego Cesarstwa!

Zanim rozpoczniesz podróżowanie, czeka cię wybór między siedmioma postaciami. Nie będzie łatwo, bowiem w szranki o twój czas staną trzy kobiety (oczywiście nad wyraz ponętne) oraz kilku osiłków – **każde z nich charakteryzuje się nieco innymi statystykami oraz zna różne style walki.**



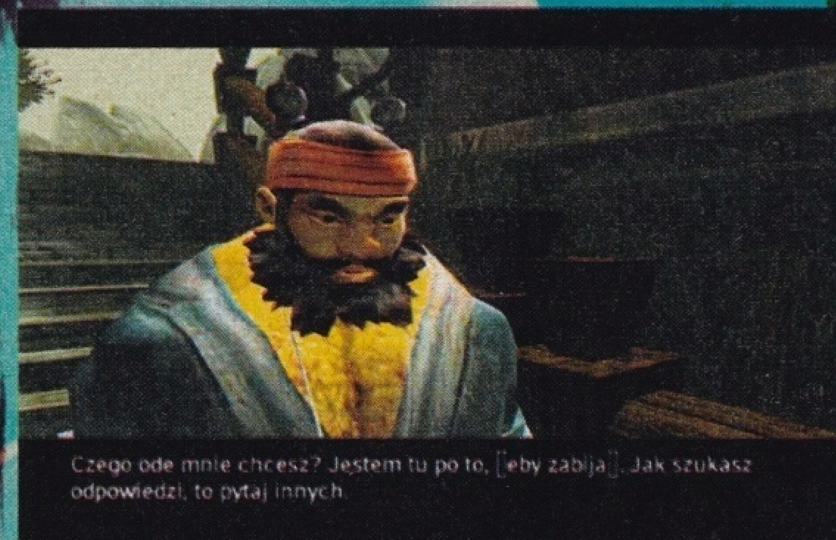
W dzielnicy latarni jak zwykle duża konkurencja...



Jeśli jesteś azjatyckim czikiem, faceci zrobią wszystko, by ci się przypodobać.



A jeszcze niedawno ta wioska była taka ładna i zielona...



Jadeitowe Cesarstwo

Jak praktycznie wszystkie głośne tytuły na PC, tak i Jade Empire wyjdzie w wersji zlokalizowanej. Spolszczenie będzie tylko kinowe – głosy postaci (w tym ulubieńca wszystkich, sir Rodericka, w którego wcielił się John Cleese) pozostaną angielskie. Póki co widziałem tylko betę polonizacji, przy której autorzy muszą jeszcze trochę popracować – pomijając błędy techniczne, tłumaczenie niektórych dialogów wydaje się nieco... zanadto ziomalskie jak na świat wzorowany na Państwie Środka.

Fabuła dla wszystkich jest wspólna, choć w zależności od dokonanego wyboru będzie się zmieniać w szczegółach. Sama płeć ma nawet znaczenie, gdyż wpływa na to, w jaki sposób podchodzą do ciebie NPC-e. Ale nie uprzedzajmy faktów...

W Jade Empire **wcielisz się w postać wojownika lub wojowniczki zaraz po ukończeniu wieloletniego treningu pod okiem mistrza.** I choć będziesz wówczas gotów do drogi, nie można powiedzieć, by świat od razu należał do ciebie, a wszyscy przeciwnicy uciekali przed tobą w panice. W dodatku twój nauczyciel zdradził ci może kilka sekretów dotyczących walki i korzystania z twoich nadprzyrodzonych mocy, jednak zataił przed tobą bardzo wiele ważnych informacji. Na czele z tym, kim jest on sam, a także kim tak naprawdę jesteś ty i dlaczego od zawsze traktował cię jak ulubionego ucznia, na którego czeka wielka misja...

Pierwsze zadania, które przyjdzie ci wykonać, to typowy trening mający na celu zapoznanie cię z arkanami sterowania i korzystania z wyuczonych umiejętności. Początkowo dysponować będziesz dwoma stylami walki, przełączać się możesz między nimi w każdej chwili (w miarę poznawania nowych będziesz mógł je przypisać do klawiszy z numerami). Podstawowych uderzeń masz dwa – szybki atak oraz wolniejszy, ale znacznie potężniejszy, zdolny przełamać blok przeciwnika, który jednak ładuje się dość długo. To jednak dopiero początek, gdyż **każda technika odkrywa przed graczem nowe możliwości, gdy ten korzysta z dwóch dodatkowych źródeł mocy.**

W lewym górnym rogu ekranu widzisz trzy paski – ten u góry to oczywiście poziom zdrowia, zaś dwa poniżej to odpowiednio energia chi oraz focus, czyli umiejętność skupienia się. Jak wykorzystuje się je w praktyce? Chi to tak naprawdę coś w rodzaju energii magicznej. Możesz dzięki niej się wyleczyć, a także zasilać niektóre ataki. W stylach polegających na przemianie (jest ich kilka – twoja postać przeistacza się w wielkiego potwora – od żabiego demona poprzez nosorożca aż po jadeitowego golema) zużywana jest ona non stop, w innych korzystasz z niej tylko wtedy, gdy atakujesz. Technik walki jest zresztą więcej – **sporą frajdę da ci też wykorzystywanie paska focus do wprowadzenia czegoś w rodzaju bullet-time'u.** Gdy uruchomisz ten tryb, obraz staje się czarno-biały, ty zaś zyskujesz możliwość poruszania się mniej więcej dwukrotnie szybciej niż przeciwnicy.

Duża część questów nie polega na wymachiwaniu mieczem, ale np. na zwycięstwie w dyskusji.

Różne rodzaje energii regenerujesz na kilka sposobów. Najszybsze jest zbieranie świetlnych kul po zabitych wrogach, jednak nie zawsze są oni na tyle hojni. Przydają się więc jeszcze specjalne ołtarzyki porozrzucane po lokacjach (nie ma ich za wiele, niestety) oraz... same style walki, które czasem pozwalają bohaterowi zabierać energię jeszcze żywym (czy nieumarłym) przeciwnikom. Od wrogów też czasem możesz się czegoś nauczyć. **Za każdym razem, gdy zabijesz jakiegoś grubszego demonicznego zwierza (np. konia lub jadeitowego golema), nabywasz zdolność przeistoczenia się w niego.** A napierniczanie przeciwników pod postacią wielkiego demona daje znacznie większą satysfakcję niż stosowanie tylko szybkich i słabych ciosów.

Ogólnie stylów jest 30, dzielą się one na kilka rodzajów: wspierające, walki wręcz, przy użyciu oręża, magii oraz wspomniane wyżej transformowanie się. Uczysz się ich od napotkanych postaci lub też kupujesz za ciężko zarobione srebrne monety. Te dostajesz za wykonywanie niektórych zadań, a także znajdujesz w różnych skrzyniach i beczkach porozrzucanych w wielu miejscach w grze. Jednak samo poznanie określonego stylu nie oznacza od razu, że stajesz się w nim mistrzem – każdy z nich może być dodatkowo usprawniony, stając się jeszcze potężniejszy.

Jak w każdej grze RPG, tak i w Jade Empire nie zabrakło ikspeków i levelowania. Po przeskoczeniu na kolejny poziom masz trzy punkty do rozdysponowania między podstawowe umiejętności (body, chi i focus), co wpływa

Co szykuje BioWare?

Firma znana z KotOR-a, Neverwinter Nights oraz Jade Empire nie zapomina o PeCecie. Choć teoretycznie wciąż nie potwierdzono oficjalnie, że Mass Effect pojawi się na komputerach, wszystko wskazuje na to, że tak właśnie się stanie, tyle że będziemy musieli poczekać kilka miesięcy, żeby przez jakiś czas gra była „exclusive'em" na X360. Są też lepsze nowiny – Dragon Age, nad którym BioWare pracuje po cichu już od kilku lat, wciąż powstaje. I choć póki co niewiele o nim wiadomo, a autorzy bardzo niechętnie wyściubiają nosy ze swoich pokoi, i tak wiadomo, że będzie to tytuł, który powinien przyćmić wszystkie pozostałe i na nowo wytyczyć drogę dla komputerowych RPG-ów. I co istotne – gra ze smokami w roli głównej wyjdzie tylko i wyłącznie na PC, konsolowcy tym razem będą zmuszeni obejść się smakiem. Na pewno jeszcze nieraz do tego tematu w Clicku wrócimy...



W takich chwilach aż by się chciało przekornie zmasakrować jednorożca...



Trzymanie tej dziewczynki za plecami to nie jest dobry pomysł. Chwilami zamienia się w dwumetrowego stwora...

przede wszystkim na wydłużenie odpowiadających im pasków. Po dokonaniu wyboru możesz rozdzielić punkty między style. By opanować któryś z nich do poziomu arcymistrzowskiego, musisz przeznaczyć ich kilkadziesiąt – **nie ma więc możliwości, byś podczas jednej gry był w stanie „wymaksować" swoją postać.** Po jednokrotnym ukończeniu Jade Empire nie poznasz nawet połowy sekretów, które może odkryć przed tobą ten tytuł.

Choć rozwój bohatera koncentruje się raczej na jego zdolnościach związanych z walką, to bynajmniej nie wszystko, co oferuje Jade Empire. Podnosząc niektóre statystyki, nawet sobie nie zdajesz sprawy z tego, że mają one wpływ również na trzy kolejne właściwości postaci, konkretnie urok (charm), intuicję oraz zastraszanie. W dialogach z niektórymi NPC-ami masz możliwość skorzystania z jednej z tych zdolności, w zależności od postawy rozmówcy i twoich umiejętności na niektórych może zadziałać zastraszenie, innych zaś zdobędziesz miłym i przyjaznym słowem. Pamiętaj, że **rozmowy w Jade Empire to nie tylko dodatek do walk – są one właściwie treścią gry, gdyż to od ich przebiegu zależy, jak inne postacie będą cię postrzegały, jakie zadania będą ci zlecać itd.** Mądrze poprowadzony dialog wielokrotnie pozwoli ci też uniknąć trudniejszej bitwy, wczytuj się więc we wszystko nader uważnie. Duża część questów nie polega zresztą na wymachiwaniu mieczem, ale np. na zwycięstwie w dyskusji czy polubownym przekonaniu kogoś. A coś takiego daje nie mniejszą satysfakcję niż zatłuczenie kilkunastu wrogów...

Skoro o postawach mowa, nie można zapomnieć, że w Jade Empire istnieją zasadniczo dwie drogi, którymi możesz poprowadzić swoją postać. Są to Otwarta Dłoń oraz Zaciśnięta Pięść, odpowiedniki dobra i zła. Na szczęście nie jesteś zmuszony deklarować się już na początku – o tym, jaki jesteś, decydują nie jakieś słupki, ale to, jak postępujesz. **Jeśli więc jesteś dla wszystkich miły, nie chcesz zapłaty za swoje dobre uczynki i starasz się żyć w zgodzie z wszelkim żywym stworzeniem, wskaźnik Otwartej Dłoni będzie rósł bezustannie.** Pamiętaj jednak, że są takie dni w życiu zająca, że i niedźwiedziowi trzeba przyp... Wówczas również nie należy się przejmować – nie musisz starać się nawracać każdej marnej kreatury, czasem lepiej szybko i ostro zakończyć konwersację, by nie tracić czasu. A jaka przy tym satysfakcja...

W wypełnieniu swego przeznaczenia nie będziesz osamotniony. Praktycznie przez cały czas towarzyszyć ci będzie jedna z wielu postaci (w dodatku prawie w każdej chwili możesz ją zmienić), które napotkasz na drodze. Nie można określić tej kompanii mianem normalnej – znajdziesz tu cały szereg zabawnych i bardzo ciekawych indywidualności. Do twojej świty należeć będą: koleżanka ze szkoły, tajemnicza księżniczka, mała dziewczynka opanowana przez wielkiego demona, kucharz żyjący w panicznym strachu przed swoją żoną, nieco szalony wynalazca, swoisty rodzaj dżina itp., itd. **Postacie te nie tylko wspomogą cię w walce – niektóre też mogą leczyć, a nawet sprzedawać oraz kupować od ciebie przedmioty.**

Jak pewnie zauważyłeś przy okazji opisu postaci, Jade



Beat & shoot'em

Jade Empire w wielu miejscach przypomina ambitnego beat'em upa, ale ma też elementy z innych kultowych gier na automaty – shoot'em up. Gdy musisz przedostać się między odległymi krainami, gra zamienia się w scrollowaną strzelankę. Poruszasz się za pomocą dziwnych maszyn napędzanych prochem, a po drodze musisz także zestrzelić kilkadziesiąt wrażych statków. Bardzo fajny przerywnik!



Focus (czyli bullet-time) w praktyce.



Tajemniczych i magicznych miejsc jest w Jade Empire bez liku.

Co za 130 zł?

W Polsce gra już powinna być dostępna w sklepach. Co prawda jej cena jest znacznie wyższa niż większości nowych hitów, jednak na osłodę dystrybutor do zamykanego na rzep pudełka dodaje jeszcze soundtrack na osobnej płycie, dwustronny plakat oraz poradnik na kredowym papierze. To jednak nic przy edycji kolekcjonerskiej, której również nie zabraknie. W jej skład wchodzi wszystko to, co powyżej, oraz podkładka pod mysz, 5 kart, a także... chiński latawiec do złożenia.



Z okazji premiery edycji kolekcjonerskiej namówiliśmy dystrybutora, by ufundował 3 egzemplarze dla naszych czytelników. By wygrać, odpowiedz na pytanie:

JAK NAZYWAŁ SIĘ WIELKI CHIŃSKI MYŚLICIEL, AUTOR „SZTUKI WOJNY"?

A. Roman Giertych
B. Sun Tzu
C. Tony Rialb

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.JE.X**, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**), i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do **9 kwietnia 2007 r.**

Fundatorem nagród jest CDPROJEKT

Empire nie jest śmiertelnie poważną grą. Owszem – **główny wątek fabularny nie jest żartobliwy, dotyczy zasadniczych spraw i niebagatelnych wyborów, jednak jest wiele bardzo dowcipnych epizodów**, w dodatku prezentujących humor w na tyle nienachalny sposób, że w kilku momentach naprawdę szczerze się uśmiechnąłem, co nieczęsto zdarza mi się przy graniu. BioWare w Jade Empire w bardzo umiejętny sposób połączyło fragmenty poważne z tymi satyrycznymi, ani razu nie przekraczając niewidocznej granicy. Żarty są niewymuszone i stanowią bardzo miły dodatek do reszty gry.

Ja ją nazwałem Che Colladka. Pasuje, prawda?

Przy konwersjach z konsol zawsze istnieją pewne obawy, czy gra nie straci za wiele oraz czy będzie cieszyć tak samo jak w oryginale. Przy Jade Empire nie było tego problemu – **za przeniesienie tytułu na blaszaki odpowiadał aż 40-osobowy zespół**, przez co z przeprowadzki wyszedł on nie tylko bez szwanku, ale na PC jest pod każdym względem lepszy od tego, co mogli zobaczyć posiadacze pierwszych konsol Microsoftu. Przede wszystkim – sterowanie. Korzystać można nie tylko z pada – wręcz znacznie wygodniej obsługuje się grę za pomocą myszy i klawiatury. Dzięki temu połączeniu ułatwiony jest dostęp do większej liczby opcji niż na 12-przyciskowym padzie (ot, dla przykładu: można sobie zdefiniować wiele różnych stylów, nie zaś 4, jak to było na konsoli). Co prawda gdzieniegdzie zdarzają się problemy z umiejscowieniem kamery, ale przy tak dynamicznych walkach w rozbudowanych lokacjach jest to bardzo trudne do uniknięcia.

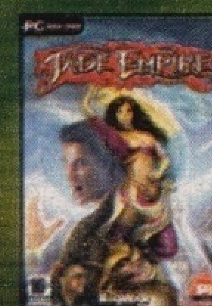


Nie wiem jak ty, ale ja uważam te stworki za całkiem sympatyczne.

Jeśli od gier wymagasz przede wszystkim oszałamiającej oprawy, Jade Empire może ci przynieść lekki zawód. Nie należy zapominać, że ta gra powstała na Xboxa. Nie 360, ale pierwszą konsolę Microsoftu. Choć **w wersji PC grafika została znacznie poprawiona, wymieniono część tekstur, a rozdzielczość i niektóre efekty zostały przygotowane specjalnie z myślą o nowoczesnych kartach graficznych**, to oprawa wciąż nie jest szczególnie efektowna. Ma to jednak też swoje dobre strony – JE działa bardzo płynnie na większości kompów, zaś te lepsze pozwalają na odpalenie gry w bardzo wysokich rozdzielczościach przy maksie detali. A wtedy wygląda już znacznie lepiej.

Jade Empire urzeka. To wyśmienity, wysmakowany i perfekcyjnie zbalansowany miks RPG z grą akcji.

Jade Empire urzeka. To wyśmienity, wysmakowany i perfekcyjnie zbalansowany miks RPG z grą akcji. Choć pozornie, na pierwszy rzut oka, może wydać się płytki i liniowy, to dopiero po dłuższym obcowaniu z nim docenisz mnóstwo smaczków i aspektów, które sprawiają, że jest to wciąż erpeg pełną gębą. Niesamowicie przystępny, stosunkowo łatwy do ogarnięcia, jednak dający bardzo dużo możliwości i naprawdę pozwalający na wgłębienie się w rozgrywkę. **Ze źródeł „zbliżonych do oficjalnych" wiem, że BioWare już pracuje nad drugą częścią.** Ta, jeśli zostanie stworzona, początkowo oczywiście wyjdzie tylko na Xboxa 360. I nawet jeśli PeCetowcy będą musieli na nią czekać jeszcze dwa lata – sądzę, że będzie warto.



Jade Empire

Producent:	Dystrybutor PL:
BioWare	CD Projekt

http://jade.bioware.com/

cena 129,90

Multiplayer: brak

Gatunek: akcja/RPG

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB, Windows XP



idealnie wyważone połączenie akcji z RPG • bardzo satysfakcjonujące walki • ciekawa i wciągająca fabuła • system dobra i zła • humor • klimat



oprawa nieco trąci myszką • brak pełnej swobody

Wielki hit z Xboxa wreszcie na PC. Wart jest każdej wydanej na niego złotówki – zwłaszcza jeśli lubisz i bijatyki, i RPG.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5-
OCENA 5-

Autor: Che Collada

Another World

15th Anniversary Edition

Jeden z najważniejszych tytułów w historii gier powraca w nowym, ekskluzywnym wydaniu.

Lojalnie ostrzegam – Another World powstał piętnaście lat temu, kiedy nad umysłami zapalonych graczy panowały Amiga i ST, wielu wciąż używało Commodore 64, a niektóre polskie firmy produkowały jeszcze gry na tzw. „małe Atari”, czyli przestarzały, ośmiobitowy model. **Recenzowany tu tytuł wyprzedzał jednak swoją epokę i nawet dziś bawi tak samo jak za czasów Nirvany.** Być może nawet lepiej, bo w najnowszej, jubileuszowej edycji autor Another World – Eric Chahi – wprowadził wiele niezauważalnych, acz znacząco wpływających na rozgrywkę, usprawnień.

O ponadczasowości gry stanowi kilka elementów, w tym zupełny brak interfejsu. Dlatego gdy Lester Chaykin, postać sterowana przez gracza, przenosi się do zupełnie obcego świata, nie uświadczysz na ekranie wskaźnika energii, licznika punktów czy informacji o zasobności magazynka. Nie zobaczysz również żadnych wskazówek dotyczących sterowania – to jednak jest bardzo intuicyjne. Oprócz czterech kierunków do twojej dyspozycji jest klawisz skoku i jeden kontekstowy, odpowiedzialny m.in. za strzelanie, kopanie czy przestawianie dźwigni. Ta prostota sprawia, że możesz skupić się na akcji i pozwolić porwać tytułowemu innemu światu.

Prostota Another World sprawia, że możesz pozwolić porwać tytułowemu innemu światu.

W grze nie ma też żadnych dialogów, co nie oznacza jednak braku fabuły. **Wszystkie informacje czy emocje przedstawiane są graficznie (np. poprzez gesty), a ewentualne niedopowiedzenia budują niezapomniany klimat.** Od pierwszej minuty akcja toczy się wartko, celem zaś jest nie tyle zdobycie legendarnego skarbu czy powrót do domu, co po prostu przeżycie. Każda konfrontacja ma charakter filmowy (przeciwnicy nie są rozstawieni na planszy przypadkowo – spotkanie z każdym z nich ma inny przebieg i jest uzasadnione fabularnie) i prowadzi do kolejnej, co wywołuje wrażenie uczestnictwa w wysokobudżetowym hicie kinowym.

Trudno opisać Another World na zasadzie porównania z jakimś współczesnym tytułem. To coś w rodzaju przodka Half-Life'a, przy czym postać bohatera jest widoczna na ekranie i może poruszać się tylko w dwóch wymiarach. **Pojawiają się tu zagadki logiczne, sekwencje czysto zręcznościowe, jest nawet scena, w której Lester dowodzi zbudowanym przez swoich przeciwników czołgiem.** Ważnym elementem jest również współpraca ze zbuntowanym Obcym, który także staje się celem uzbrojonych w energetyczne bronie strażników. Relacja między dwójką bohaterów, choć przedstawiona bez użycia słów, jest jednym z najciekawszych punktów Another World, zarówno jako mechanizm rozgrywki, jak i element scenariusza.

Choć jako rzetelny recenzent czuję się w obowiązku skarcić oprawę graficzną na tle nowszych produkcji, to tak naprawdę... trudno się do niej przyczepić. To dlatego, że nie tworzono jej w ramach trwającego i dziś rajdu o jak największy realizm – świat gry przedstawiono bowiem w charakterystycznym stylu, który pozostaje równie aktualny jak przed laty. Aktualny tym bardziej, że w nowej edycji podniesiono rozdzielczość i podrasowano tła. Trudno od dwuwymiarowej produkcji wymagać, żeby wyglądała lepiej. Postacie są duże i ładnie animowane, a kolejne ekrany kolorowe i obfite w detale. Poprawiono również dźwięk, choć dawne motywy w nowej aranżacji brzmią nieco prymitywnie – można podejrzewać, że choć ich autor znał się na modułach dźwiękowych szesnastobitowych maszyn, w „prawdziwym” muzycznym studiu już sobie nie radzi.

O wartości tego wydania świadczą także materiały dodatkowe – oprócz podpisanej przez Erica Chahi pocztówki w pudełku znajdziesz pełną dokumentację powstawania gry, wliczając w to zapiski programistyczne i wczesne szkice, często daleko odbiegające od ich realizacji, którą można zobaczyć na ekranie. Biorąc pod uwagę niską cenę i wartość historyczną, warto kupić nowe wydanie Another World. Bo **choć nieco krótka, czasami frustrująca i niemłoda, to wciąż po prostu dobra gra.**

Dostawszy się do czołgu, dasz popalić ciemiężycielom.

Lubię takie spacery. Nigdy nie wiesz, co cię czeka.

Współpraca z Obcym to klucz do sukcesu.

A ten tu skąd?! Jazda na stronę 38, ale już!

Hej, spokojnie! Jestem dekarzem – przyszedłem naprawić przeciekający dach!

Another World: 15th Anniversary Edition

Producent: Elektrogames

Dystrybutor PL: IQ Publishing

http://www.anotherworld.fr/

cena 29,90

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja/przygodowa

Wymagania: procesor 200 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB


bogate kolekcjonerskie wydanie • intuicyjne sterowanie • ciekawy styl graficzny • filmowe prowadzenie fabuły


krótka • żenująca muzyka, zwłaszcza w finale • chwilami frustruje

Znakomita gra sprzed lat w „ostatecznym” wydaniu. Jeśli jednak jesteś uzależniony od nowinek technicznych, najpierw zagraj w demo.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4-
DŹWIĘK 3
OCENA 4

Autor: Pan Rado

NAJLEPSZE GRY NA KOMÓRKĘ

WapSter.pl — WAP.WAPSTER.PL — WWW.WAPSTER.PL

JEŚLI CHCESZ WIEDZIEĆ JAKIE GADŻETY MOŻESZ ŚCIĄGNĄĆ NA SWÓJ TELEFON, WYŚLIJ SMS-A NA NUMER **7128**, W TREŚCI WPISZ **CO MARKA MODEL** SWOJEGO TELEFONU - KONIECZNIE W TEJ KOLEJNOŚCI (NP. **CO NOKIA 3310**)

TAPETY NA TELEFON NR 7428

NOKIA, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SAGEM, ALCATEL, MITSUBISHI SAMSUNG, PANASONIC, PHILIPS, LG, SHARP, SENDO, NEC



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER TAPETY (NP. **B2676271A83**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ TAPETĘ. ABY WYSŁAĆ TAPETĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER TAPETY (NP. **+4860X600600:B2676271A83**).

GRY JAVA NR 7928

WIĘCEJ GIER JAVA ZNAJDZIESZ NA WAP.JAVA.WAPSTER.PL!!!



UWAGA: PRZED ZAKUPEM UPEWNIJ SIĘ, ŻE GRA ZADZIAŁA NA TWOIM TELEFONIE. WEJDŹ W PRZEGLĄDARKĘ WAP W TELEFONIE, WPISZ ADRES: **WAP.JAVA.WAPSTER.PL**. POŁĄCZ SIĘ Z NIM I POSTĘPUJ WEDŁUG INSTRUKCJI. MOŻESZ TEŻ WYSŁAĆ SMS NA NUMER **7128** (1,22 PLN z VAT), W TREŚCI WPISAĆ NUMER GRY (NP. **JV1458A83**) - DOSTANIESZ OD NAS INFORMACJĘ, NA JAKIE MODELE TELEFONÓW, DZIAŁA DANA GRA.
ABY POBRAĆ GRĘ: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7928**, W TREŚCI WPISZ NUMER GRY (NP. **JV1458A83**) (NAJPIERW SPRAWDŹ, CZY TA GRA JEST PRZEZNACZONA NA TWÓJ MODEL TELEFONU). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP,Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ GRĘ. ABY WYSŁAĆ GRĘ INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA: NUMER GRY (NP. **+4860X600600:JV1458A83**).

DZWONKI

	POLI 7428	MONO 7228	REAL 7428
2 bajki	PT2679298A83	T2679320A83	RM2730343A83
All Good Things	PT3125516A83	T3125709A83	RM3172932A83
Botten Anna	**PT3042709A83**	**T3042711A83**	**RM3045393A83**
Chcę tu zostać	PT1398286A83	T1398258A83	RM2559684A83
Czy Ktoś Widział Dziub Dziuba	PT2293502A83	T1902817A83	RM2559689A83
Dance 4 Life	PT3157901A83	T3157902A83	RM3179120A83
Dolly song	**PT2994757A83**	**T2996265A83**	**RM3004698A83**
Dzień dobry Polsko (Liber / Doniu)	PT3155949A83	T3155954A83	RM3155957A83
Explosion (Kalwi & Remi)	PT2515380A83	T2514874A83	RM2805130A83
Fergalicious	PT3183261A83	T3183497A83	RM3081996A83
Film: Dlaczego nie	PT3163746A83	T3163747A83	RM3172942A83
Film: Kill Bill - Twisted Nerve	PT3050020A83	T3050022A83	RM3179118A83
Film: Piraci z Karaibów	PT1824726A83	T1835523A83	RM3025790A83
Get Down (DJ Magic Max Farenthide)	PT3042600A83	T3042718A83	RM3042601A83
Higher	PT3163789A83	T3163781A83	RM3172944A83
I Wanna Love You	**PT3157877A83**	**T3157878A83**	**RM3121701A83**
Imagination (Kalwi & Remi)	PT2989379A83	T2990834A83	RM2987286A83
Jej Czarne Oczy (Iwan i Delfin)	PT1400435A83	T1400404A83	RM2589153A83
Kaczuchy	PT671730A83	T1197114A83	RM2816781A83
Kilka chwil (Jeden Osiem L)	PT3164880A83	T3164882A83	RM3164881A83
Kołysanka (Sumptuastic)	PT1472506A83	T1472065A83	RM1472510A83
Living On Video (Pakito)	PT2927468A83	T2927600A83	RM2937857A83
Maria (Us 5)	PT2687042A83	T2688459A83	RM2937970A83
My Love (East Clubbers)	PT3174093A83	T3174109A83	RM3174094A83
Niech mówią, że to nie jest miłość	PT2505237A83	T2505391A83	RM3001253A83
Psalm dla Ciebie	**PT3050102A83**	**T3050103A83**	**RM3075186A83**
Relax, Take It Easy	PT3140465A83	T3141538A83	RM3172941A83
Sacrum (Mezo / Kasia Wilk)	PT3024549A83	T3024552A83	RM3024550A83
Słowa (Gosia Andrzejewicz)	PT2150268A83	T2155502A83	RM2277406A83
Smack That	**PT3096359A83**	**T3097237A83**	**RM3172937A83**
Spokojnie (Owal)	PT3117245A83	T3117458A83	RM3121507A83
Szansa	PT2942007A83	T2942008A83	RM3001241A83
Trochę ciepła (Gosia Andrzejewicz)	PT3052213A83	T3052216A83	RM3052214A83
Vi sitter...Dota	PT3122326A83	T3122329A83	RM3172935A83
W Dyskotece (Mega Dance)	PT2276435A83	T2286116A83	RM2296163A83
Wait A Minute	**PT3163744A83**	**T3163748A83**	**RM3121720A83**
Więcej Szczęścia (Lerek & Nowator)	PT3174101A83	T3174110A83	RM3174098A83
Would You Feel	PT1568190A83	T1565675A83	RM3172940A83
Wyginam Śmiało Ciało	PT2410472A83	T2410478A83	RM2559677A83
Życie (Verba)	PT3075025A83	T3075185A83	RM3075184A83
Happy	PT3182063A83	T3183493A83	
Kanikuły	PT3183259A83	T3183266A83	
Kreskówka: Smerfy	PT1553231A83	T1336274A83	
Let's Go	**PT3182073A83**	**T3182135A83**	
Lollipop	PT3183263A83	T3183270A83	
Radio Heartbeat	PT3182074A83	T3182120A83	
Take my breath away	PT3173162A83	T3175386A83	
Too Little Too Late	PT3125514A83	T3125706A83	
You Wanna Rock	PT3173137A83	T3175420A83	

POLI: NOKIA, ALCATEL, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SONY ERICSSON, SAMSUNG, PHILIPS, SAGEM, LG, SHARP, SENDO, PANASONIC, NEC

MONO: NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, MOTOROLA, SENDO, SAGEM, MITSUBISHI, SAMSUNG, SONY ERICSSON

REAL: NOKIA, SIEMENS, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, SAMSUNG, SAGEM, PANASONIC, SENDO, LG, SHARP (MP3, WAV, AWB, AMR)

ODSŁUCHAJ DZWONEK PRZED ZAKUPEM! WSZYSTKIE OPRÓCZ MONOFONICZNYCH ZADZWOŃ *7128

JAK POBRAĆ DZWONEK:

POLIFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **PT2410472A83**). WYJĄTKOWO DLA **SAMSUNGA (N600,N620,T100,T700,V100)** ZAMIAST "**PT**" WPISZ "**SA**" (NP. **SA2410472A93**).

MONOFONICZNY: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7228**, DLA **NOKII**, **SENDO**, **MITSUBISHI**, **SAMSUNGA**, **SONY ERICSSONA** W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **T1213662A83**), DLA **SIEMENS, BENQ-SIEMENS** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**J**" (NP. **J1213662A83**), DLA **MOTOROLI** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**H**" (NP. **H1213662A83**), DLA **SAGEMA** ZAMIAST "**T**" WPISZ "**GM**" (NP. **GM1213662A83**).

REAL MUSIC: WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **RM2559677A83**).

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBIE, W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:PT808452A83**). ZAMAWIAJĄC POLIFONIĘ LUB DZWONEK REAL MUSIC, OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK.

TELEDYSKI NR 7428

HITY!

NOKIA, SONY ERICSSON, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SHARP, MOTOROLA, LG, PANASONIC, NEC (3GP)



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER FILMU (NP. **MV1682004A83**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ FILM. ABY WYSŁAĆ FILM INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NR TELEFONU ADRESATA: NR FILMU (NP. **+4860X600600:MV1682004A83**)

TRUE TONES NR 7428

(K) GŁOS KOBIECY (M) GŁOS MĘSKI

SHARP, NOKIA, BENQ-SIEMENS, SONY ERICSSON, MOTOROLA, ALCATEL, SIEMENS, SAGEM, SENDO, PANASONIC, LG (MP3, AWB, AMR lub WAV)

Cześć! Dzwoniłeś do mnie (ocenzurowane) (M)	TT2525432A83	Odbierz, moje Słoneczko (M)	TT2760705A83
Halo! Dzwoni do ciebie twoja stara (M)	TT2674140A83	Panie ministrze, telefon dzwoni (K)	TT2809168A83
Halo! To ja, Twój telefon! (M)	TT2248360A83	Siekiera, motyka, ... sms! (M)	TT2677296A83
Hej, to ja! Wyjmij mnie z tej kieszeni (K)	TT2304324A83	Słuchaj, przyszedł sms (K)	TT2304366A83
Koteczku, dzwoni Twoja Kicia (K)	TT2760724A83	Whassup!!! (M)	TT2674208A83
No! Halo! To ja, ten no, ten... Telefon (M)	TT2525465A83	Yes! Yes! Yes! Przyszedł sms! (M)	TT2872438A83

WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER DZWONKA (NP. **TT2248360UW9**). W ODPOWIEDZI OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ WAP, Z KTÓRĄ NALEŻY SIĘ POŁĄCZYĆ I POBRAĆ DZWONEK. ABY WYSŁAĆ DZWONEK INNEJ OSOBIE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:NUMER DZWONKA (NP. **+4860X600600:TT2248360UW9**).

AQQ NOWY KOMUNIKATOR INTERNETOWY WWW.AQQ.EU

MMS NR 7428

NOWOŚĆ! USŁUGA **MMS** DZIĘKI KTÓREJ MOŻESZ WYSŁAĆ ZAJEFAJNĄ TAPETKĘ Z DŹWIĘKIEM I Z DOWOLNYM, WPISANYM PRZEZ SIEBIE TEKSTEM! TEGO JESZCZE NIE BYŁO!



WYŚLIJ SMS NA NUMER **7428**, W TREŚCI WPISZ NUMER MMS-A (NP. **X3088052A83**). **OTRZYMASZ MOŻLIWOŚĆ DOŁĄCZENIA WŁASNYCH ŻYCZEŃ** DO OBRAZKA Z DZWONKIEM I WYSŁANIA GOTOWEGO MMS-A POD DOWOLNY NUMER.

KLĄTWY. Pozbądź się kłopotów. Usuń osoby, które Ci przeszkadzają, rzuć zły urok. **KLATWA** na **7254**. Kasia, lat 16: "Zemściłam się na byłym chłopaku. To działa!"

HOROSKOP. Dowiedz się, co Cię czeka w tym miesiącu. Pisz **GWIAZDY** na **7254**. Ola, lat 28: "Dzięki Wam dostałam nową pracę. Dziękuję!"

MIŁOŚĆ. Co Cię czeka w miłości? Czy partner jest Ci wierny? Sms: **UCZUCIA** na **7254**. Beata: "Dzięki miłosnej wróżbie mam wreszcie udany związek!"

WRÓŻBY. Tarot, numerologia, kabała. Profesjonalni wróże i wróżki. Sms: **TAROT** na **7254** Ewa, lat 35: "Wszystko, co mi wywróżyliście, sprawdziło się!"



MOŻESZ MIEĆ NAJLEPSZE GADŻETY ZAWSZE PRZY SOBIE!
POBIERZ **DARMOWY** SUPERKATALOG!!!
WYŚLIJ SMS O TREŚCI **KATALOG** NA NUMER **2800**
OPŁATA JAK ZA ZWYKŁY SMS W TWOJEJ SIECI

REKLAMACJE DO SERWISU WAPSTER MOŻNA ZGŁASZAĆ W DNI ROBOCZE OD 9:00 DO 17:00 POD NUMEREM **(22) 331 93 38** LUB WYSYŁAJĄC SMS O TREŚCI: **POMOC TREŚĆ PYTANIA** (NP. **POMOC NIE DZIAŁA GRA, MAM NOKIE 3500**), NA NUMER **7128**, LUB MAILEM NA ADRES: **WAPSTER@WAPSTER.PL**. KOSZT WYSŁANIA SMS-A TO: NR 7128: 1 PLN (1,22 Z VAT), NUMER 7228: 2 PLN (2,44 Z VAT), NUMER 7428: 4 PLN (4,88 Z VAT), NUMER 7928: 9 PLN (10,98 Z VAT). USŁUGA DOSTĘPNA W SIECIACH ERA, PLUS, ORANGE, HEYAH, SAMI SWOI. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMERAMI: *7128 TO 1 PLN /MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), 708277677 TO 1,05 PLN (1,28 PLN/MIN Z VAT).

Ten pan stracił dla mnie głowę.

Świece, atmosfera... Tylko gdzie dobra kolacja?

Resident Evil 4

Po włączeniu gry pomyślisz, że zainstalowałeś nie ten produkt. Nic dziwnego, bo czwarta część serii znacznie odchodzi od wytyczonej wcześniej drogi.

Dotychczas Resident Evil kojarzył się nieodzownie z miasteczkiem Racoon i masą ganiających za bohaterem – ewentualnie bohaterką – zombiaków. W czwórce schemat ten zmienił się – **trafiasz do hiszpańskiej wioski El Pueblo, gdzie witają cię nie zombi, ale opętani przez nieznaną siłę mieszkańcy.** Kiedy do uszu dobiegają akordy flamenco, myślisz sobie: „Ej, ja chcę do Racoon!", ale już po półgodzinie zaczynasz tonąć w mrocznej atmosferze Resident Evil 4.

Scenariusz nie jest zbyt odkrywczy, ale sposób jego przedstawienia zasługuje na uznanie.

Wszystko zaczyna się sześć lat po tragedii w Racoon City, kiedy to miał miejsce nieudany eksperyment w laboratoriach korporacji Umbrella, w wyniku którego na świat wyszły hordy głodnych krwi zombiaków. Tym razem twoim zmartwieniem nie są one, tylko córka prezydenta, która zaginęła w okolicach El Pueblo. Na miejsce z zadaniem uratowania jej zostaje wysłany agent do zadań specjalnych, Leon Kennedy. Scenariusz nie jest zbyt odkrywczy, owszem, ale za to sposób jego przedstawienia zasługuje na uznanie. Raz po raz jesteś świadkiem świetnie zrealizowanych przerywników filmowych, które sprawiają, że ani na chwilę nie odwracasz wzroku od monitora.

Nie tylko one dodają grze efektowności. W Resident Evil 4 wprowadzono kilka zmian w rozgrywce, dzięki którym akcja jest jeszcze bardziej wartka i dynamiczna. Jedną z bardziej widocznych jest rezygnacja ze statycznych kamer i przejście na widok zza pleców bohatera. Ta zmiana pociągnęła za sobą wprowadzenie ręcznego systemu celowania, który przy poprzednim ustawieniu kamery nie miałby szans na powodzenie. Początkowo trudno się do niego przyzwyczaić, ale po kilku ubitych przeciwnikach dochodzisz do wniosku, że to rozwiązanie jest... strzałem w dziesiątkę. Przede wszystkim dlatego, że **wreszcie możesz wycelować dokładnie tam, gdzie chcesz – i ma to niebagatelne znaczenie.** Strzelając wrogowi w głowę, ogłuszasz go na kilka sekund i możesz dzięki temu z zaskoczenia kopnąć go – niczym boski Chuck – z półobrotu. Salwą w dłoń da się wytrącić broń delikwentowi; natomiast gdy wycelujesz w jego nogę, upadnie na chwilę, a wtedy wystarczy podejść i zadać kilka ciosów nożem.

Kolejną nowością, która czyni rozgrywkę dynamiczniejszą, jest system Quick Time Events. Programiści mogli dzięki niemu wprowadzić do gry elementy zręcznościowe, polegające na jak najszybszym przyciskaniu pożądanych guzików. Na przykład – kiedy toczy się w twoim kierunku ogromna kula a la ta z „Indiany Jonesa", na ekranie pojawia się schemat przycisków, które musisz jak najszybciej wstukiwać, aby uciec. Takich sytuacji jest o wiele więcej i są one tym bardziej emocjonujące, że kombinacja guzików może być za każdym razem inna. Co ciekawe, **elementy zręcznościowe pojawiają się także podczas przerywników filmowych, więc nieustannie trzeba być czujnym niczym drogowcy.** Drugą zaletą płynącą z zastosowania systemu Quick Time Events jest możliwość szybkiej interakcji z otoczeniem. Za pomocą jednego tylko guzika możesz swoim bohaterem zarówno dać susa przez okno czy przeskoczyć płotek, jak i przesunąć szafę lub zrzucić drabinę, po której mozolnie wspina się przeciwnik.

Gollum wreszcie odnalazł ssskarb...

Właśnie na takich maszynach piszemy teksty w Clicku.

Moja filozofia życiowa? Nie trać nadziei, patrz w przyszłość, nie oglądaj się wstecz!

Łubudubu, łubudubu, niech żyje nam prezes naszego klubu!

My po prostu lubimy tak w rozkroku...

Podczas zabawy bez przerwy zbierasz różnego rodzaju przedmioty, ale też złoto i świecidełka. Te przydają się w chwili, gdy spotykasz handlarza. Postać ta to kolejne i jednocześnie bulwersujące dla wielbicieli serii novum w Resident Evil 4. W końcu jak w grze, w której nieustannie walczy się o przetrwanie, może istnieć sklep? Ale spokojnie, u handlarza nie dostaniesz rzeczy niezbędnych do przeżycia, takich jak zioła, apteczki czy amunicja – nie ma mowy o uzupełnieniu zapasów do nieprzyzwoicie wysokiego poziomu. **Możesz jedynie powiększyć walizkę na ekwipunek, kupić mapę skarbów, sprawić sobie nową broń albo ulepszyć tę już posiadaną.** Co się tyczy oręża, autorzy zawarli w grze naprawdę spory arsenał – magnum, shotgun, TMP (pistolet maszynowy w stylu uzi), strzelba i różne rodzaje granatów to dopiero początek długiej listy. Leon posiada ponadto nóż, który przydaje się wtedy, gdy przeciwnik leży na ziemi bądź gdy nie masz już amunicji.

Warto zadbać o dobre uzbrojenie, bo inaczej może być ci trudno sprostać niezliczonym zastępom wrogów. Na początku nie są oni zbyt wymagający, ale z czasem zaczynają się pojawiać coraz to mocniejsze odmiany. Pierwszą z nich są wieśniacy, którym w pewnym momencie odpada głowa (dosłownie!), a ze środka wychodzi groźna macka. Jeszcze gorsi są przeciwnicy posługujący się tarczami, a już **prawdziwe wyzwanie stanowią pojedynki z bossami. Na każdego z nich istnieje jakaś metoda, jednak sama jej realizacja jest zwykle bardzo trudna.**

Leon nie cały czas jest sam. Nie popsuję nikomu zabawy, pisząc o tym, że po paru etapach udaje mu się odnaleźć córkę prezydenta, a wówczas dziewczyna dołącza do niego. Możesz jej wydawać proste polecenia, takie jak „stój" czy „schowaj się ze mną", ponadto przydaje się ona w chwilach, gdy trzeba się wśliznąć gdzieś przez wąskie szpary, które dla Leona są wyzwaniem nie do pokonania.

W Resident Evil 4 miałem okazję zagrać jakiś rok temu na GameCube. Pamiętam, że spore wrażenie zrobiła na mnie wtedy oprawa graficzna. No i od tamtej pory wizualnie **Resident Evil 4 nie zestarzał się na tyle, by stracić status gry atrakcyjnej dla oka.** Otoczenie jest urozmaicone (najpierw wioska, potem klasztor czy baza wojskowa), a jego kolorystyka – stonowana. Modele postaci zaprojektowano bez zarzutu, a wrogowie, gdy dostaną kulkę, efektownie odlatują i upadają na ziemię.

Od strony audio Resident Evil 4 również spisuje się na mocną czwórkę – muzyka jest cicha i raczej nie wychodzi na pierwszy plan, ale doskonale potęguje mroczną atmosferę. Dialogi bohaterów w większości brzmią autentycznie i nie ma jak się do nich przyczepić. Wkurzające są natomiast hiszpańskie odzywki wrogich wieśniaków. Za pierwszym-drugim razem brzmią OK, ale słysząc je któryś tam raz, zaczynasz mruczeć pod nosem: „zamknijcie wreszcie te dzioby, hombres".

Trudno mi nazwać Resident Evil 4 kontynuacją serii, która zawsze kojarzyła mi się z miastem osaczonym przez ohydne zombiaki. Tę grę najlepiej byłoby wydać pod zupełnie nowym tytułem – ale po co, skoro dało się ją upchnąć pod znaną i lubianą markę? Niemniej jednak fakt jest taki, że Resident Evil 4 to solidna porcja survival horroru, która wystarczy ci na przynajmniej kilka wieczorów. ☾

Resident Evil 4

Producent: Capcom	**Dystrybutor PL:** Cenega

http://capcom.com/re4/

cena 99,90

Multiplayer: nie

Gatunek: survival horror

Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 256 MB


kilka udanych zmian • mroczna atmosfera • efektowna rozgrywka


sztampowa fabuła • to już nie ten sam Resident Evil

Bardzo dobry survival horror, który jednak powinien ukazać się pod innym tytułem. Gdzie jest prawdziwy Resident Evil?!

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 4+

Autor: Roland

Zwrot na punkt.

Gry o drugiej wojnie światowej nudzą mnie ostatnio swoją wtórnością. Ta jest jednak inna.

WAR FRONT
PUNKT ZWROTNY

Obie strony postanowiły zorganizować pojedynczego grilla.

Staroświecki grad rakiet powali nawet supernowoczesnego mecha.

Informujemy, że dzisiejszy lot do Berlina został odwołany z powodu nisko przelatujących odrzutowych jaskółek.

War Front to najnowsze dziecko Digital Reality – twórców m.in. Imperium Gallactica i War on Terror – które wychodzi poza ramy typowej drugowojennej gry opartej na schemacie: Normandia-bitwy-Berlin, prezentując alternatywną wersję historii. Jest to **RTS na pierwszy rzut oka przypominający przeniesione w trójwymiar serie Sudden Strike czy Blitzkrieg.** Oferuje dwie kampanie – amerykańską i niemiecką (każda po 11 misji) oraz skirmish ze sporą liczbą map (także do starć sieciowych).

W kampaniach kluczową postacią u Amerykanów jest John Lynch, zaś u Niemców – Roland Hellmann. Obaj to stereotypowi przedstawiciele swoich nacji: pierwszy jest niezdyscyplinowanym narwańcem z południowym akcentem, drugi – typowym aryjskim blondwłosym terminatorem. Poznajesz ich podczas starć w okupowanym Londynie (pierwsze misje obu kampanii). Tak, tak – War Front prezentuje świat, w którym Niemcy bliskie są zwycięstwa w wojnie i dominacji nad globem. Sytuacja szybko się jednak zmienia, pojawiają się kolejni bohaterowie, a głównym wrogiem staje się trzecia frakcja (dla gracza dostępna tylko w skirmishu) – armia wujaszka Stalina. Skąd takie zmiany w historii? **Twórcy gry zaopatrzyli każdą ze stron konfliktu w ultranowoczesne narzędzia zagłady, które w rzeczywistości często nigdy nie wyszły poza sferę planów, szkiców czy nawet marzeń.**

A nad tym lotniskiem przelatuje odrzutowa jaskółka mutant.

Dzięki temu na polu bitwy stosujesz kroczące mechy, czołgi z bronią ultradźwiękową, samoloty odrzutowe (w latach 40. XX wieku ta technologia była w powijakach), śmigłowce, a bombowcami przypominającymi statki kosmiczne przeprowadzasz naloty dywanowe. Oczywiście nie wszystko od razu – **wierny realiom historycznym arsenał uzupełniany jest o kolejne wynalazki stopniowo. Nowe zabawki często musisz sobie wywalczyć, zdobyć, nim przejmie je przeciwnik,** ponieważ od ich posiadania zależy zwycięstwo.

Spore znaczenie podczas gry mają też wspomniani bohaterowie. **Każda ze stron dysponuje maksymalnie trzema jednostkami specjalnymi.** Są silniejsze i wytrzymalsze niż zwykła piechota, dodatkowo zdobywają doświadczenie, za które możesz powiększać ich umiejętności, ucząc np. naprawy pojazdów czy skuteczniejszego korzystania z broni.

War Front prezentuje świat, w którym Niemcy bliskie są zwycięstwa w wojnie i dominacji nad naszym globem.

Zawiłości fabuły są dobrze wyjaśniane przez znakomicie wyreżyserowane i zrealizowane cut-scenki. Niektóre wątki występują w obu kampaniach, przez co na pewne sprawy spojrzysz z różnych perspektyw. Sama rozgrywka jest niezwykle dynamiczna i widowiskowa. **Elementy otoczenia** (zniszczyć lub uszkodzić da się prawie wszystko – m.in. drzewa i neutralne budynki) **oraz jednostki zostały wykonane bardzo szczegółowo, co możesz podziwiać dzięki bardzo bliskiemu zoomowi kamery.** Sumiennie przygotowano także misje – są one różnorodne (od typowego niszczenia bazy poprzez eskortowanie i etapy na czas, po zadania na tyłach wroga) i pełne nagłych zwrotów akcji. Oba te elementy sprawiają, że podczas zabawy wielokrotnie przypominałem sobie wydaną przed kilkoma miesiącami Kompanię braci, z którą to War Front może konkurować bez żadnych kompleksów.

Na koniec muszę przyczepić się do AI jednostek. Spisuje się ono nieźle, aż do momentu, kiedy zaznaczasz i wysyłasz do walki większą formację wojsk. **Autorzy nie uniknęli często powtarzającego się w RTS-ach błędu, a mianowicie braku zoptymalizowania, które jednostki powinny trzymać się na tyłach kolumny, a które na jej czele.** Bardzo często zdarza się więc, że przodem jadą bezbronne pojazdy naprawcze, zaś na szarym końcu ciągnie się piechota lub wozy zwiadowcze.

Pomimo tego mankamentu (który nie ominął nawet Company of Heroes) zabawa z War Front: Punkt zwrotny jest wyśmienita i warta polecenia. **W moim prywatnym rankingu strategii wojennych grę umieszczam tuż za Kompanią braci**, która to jako pierwsza zaoferowała mi podobnego rodzaju rozrywkę.



War Front: Punkt zwrotny

Producent:	Dystrybutor PL:
Digital Reality	Cenega

http://www.war-front.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: RTS

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB


fabuła • pomysłowe jednostki • dynamiczna akcja • grafika


szwankujące AI jednostek • brak nowych rozwiązań

Ciekawy RTS, który dzięki fabule, pomysłowym jednostkom i dynamicznej rozgrywce godnie konkuruje z Kompanią braci.

GRYWALNOŚĆ	5-
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	5
OCENA	4+

Autor: emter

TEST DRIVE Unlimited

Gdy recenzujemy gry samochodowe zwykle w naszej metryczce, w polu gatunek, wpisujemy „ścigałka". Do Test Drive Unlimited nie za bardzo to jednak pasuje...



To rzadki widok – na Oahu niemal zawsze świeci słońce.



I just love shopping!



Auta to sens życia bohatera TDU – nawet w domu ogląda programy TV o... radiach samochodowych.

Wśród wielu rodzajów przejażdżek, jakie oferuje Test Drive Unlimited, jest też taki, w którym **tajemniczy facet oddaje ci kluczyki do nowiusieńkiego sportowego auta i prosi, abyś dostarczył tę furę, bez żadnej stłuczki, w inny, zwykle odległy zakątek wyspy**, na której toczy się akcja gry. Może nie za pierwszym, ale na pewno za drugim lub trzecim razem, gdy otrzymasz takie zadanie do wykonania, nagle doznasz olśnienia i zrozumiesz, o co w tym wszystkim chodzi.

A tu nie liczy się czas przejazdu, miejsce na mecie, liczba przeciwników zostawionych za rurą wydechową – Test Drive Unlimited to pierwsza produkcja w historii, w której tym, co najważniejsze, jest przyjemność płynąca z jazdy. A że wozy, którymi będziesz tu śmigał, to w większości fury, jakie w rzeczywistości znaleźć można jedynie w garażach gwiazd rocka i arabskich szejków, będzie to przyjemność naprawdę wyjątkowa.

Test Drive Unlimited rozpoczyna się na lotnisku, tuż przed odprawą pasażerów wylatujących na hawajską wysepkę Oahu. Spośród stojących w kolejce osób wybierasz jedną – **dziwnym trafem wszyscy decydują się albo na długonogą piękność w kusej sukieneczce, albo na faceta z dwudniowym zarostem** i zadziorną czarną czupryną. Kiedy określisz już, kim będziesz grał, rozpoczyna się sekwencja z napisami początkowymi (przerwać od razu!), a potem trafiasz na parking lotniskowej wypożyczalni samochodów, gdzie wybierasz jedną z kilku średniej klasy fur. Auto wypożyczasz na 10 minut (nie warto na dłużej), szybko jedziesz do agencji nieruchomości, gdzie kupujesz swój pierwszy dom (ten i kolejne są potrzebne po to, by zwiększać dostępną powierzchnię garażową), a potem do jednego z dilerów, by wybrać skromny wózek na początek. Czeka cię jeszcze jeden prosty wyścig, droga do nowo kupionej posiadłości i wtedy wreszcie zaczyna się główna część gry – a wraz z nią pełna swoboda.

Nagle doznajesz olśnienia, już wiesz, o co w tym chodzi – to nie ścigałka, a gra o jeździe samochodem.

Wszystko w Test Drive toczy się niestety wokół pieniędzy, musisz więc zająć się ich zarabianiem, by móc pozwolić sobie na zakup coraz to lepszych samochodów. Robisz to przede wszystkim w wyścigach, których dosłownie setki wytyczono na wyspie. Dostęp do nich (początkowo wszystkich nie widać) uzależniony jest od reputacji, jaką cieszy się kierowana przez ciebie postać, oraz posiadanego przez nią wozu (są one podzielone na kilka klas). Poza tym musisz jeszcze choć jeden raz, przy dowolnej okazji, przejechać koło miejsca, w którym zaczyna się rajd, by w ten sposób go odkryć.

Niestety wyścigi same w sobie nie są tak ekscytujące jak w innych, konkurencyjnych grach. Samochody – to kwestia realizmu – są dość sztywne, trudno wykonywać nimi karkołomne manewry znane choćby z serii Need for Speed. Z drugiej strony model jazdy jest na tyle zręcznościowy, że maniacy symulacji mogą kręcić nieco nosem. Obowiązkowe jest używanie kontrolera innego niż klawiatura – jeśli nie masz kierownicy, z powodzeniem zastąpisz ją padem (to przecież gra z Xboxa 360). Można mieć też niewielkie zastrzeżenia do tego, jak model jazdy wpływa na zachowanie wozu na wybojach czy górkach. Zdaje się, że auto zbytnio traci w takich sytuacjach przyczepność. Nieciekawie wygląda też część zderzeń z przeszkodami terenowymi, po których fura potrafi nagle całkowicie się zatrzymać, choć w rzeczywisto-

Jak wesprzeć lokalną policję?

AKCJA

Policja na wyspie Oahu przymyka oko na drobne stłuczki, powywracane znaki drogowe i inne niewielkie wykroczenia. Kiedy jednak zdarzają się one zbyt często... łatwo stracić trochę gotówki. Jak to zrobić?







1 Jak gdyby nigdy nic, wsiadasz do samochodu zaparkowanego pod domem. Zaraz zrobisz dobry uczynek – przekażesz 10 tysięcy dolarów lokalnej policji!

2 Jadąc przed siebie, wyszukujesz pojazdy, które wydają ci się lekko zdezelowane. Ponieważ takich nie ma i po ulicach jeżdżą same nówki, pakujesz się w pierwsze auto z brzegu...

3 ...potem jeszcze jedno i jeszcze jedno, i... nie musisz długo czekać, by usłyszeć syreny. Wtedy grzecznie zjeżdżasz na pobocze. Dzień dobry, pani oficer – oto moja darowizna!

Tak powinno się grać w TDU – widok z kokpitu, włączone radio, 1000 mil drogi przed tobą.



Kiedy kupujesz auto, często możesz zadecydować o różnych drobiazgach, np. felgach czy kolorze tapicerki.

Dla amatorów komarów w zębach – można pojeździć na dwóch kółkach.

Kupować można nie tylko samochody...

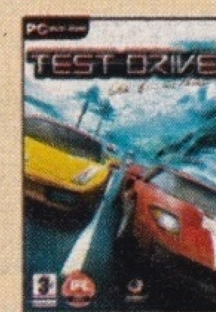
ści swoim impetem przewróciłaby zawalidrogę, a przynajmniej sama wykonała bardziej efektownego kozła. Tu jednak muszę przypomnieć, nawet jeśli nie uwierzysz w to, dopóki sam nie spędzisz kilkunastu godzin na wirtualnej wyspie Oahu – Test Drive nie jest ścigałką, to gra o jeździe samochodem, a z tego punktu widzenia trudno narzekać na zastosowany w niej model jazdy. Jasne, **przydałyby się wizualizacje uszkodzeń, ale wtedy nie można by wykorzystać licencjonowanych wozów**, co pozbawiłoby całą zabawę sensu.

Wyścigi są więc głównie po to, by na nich zarabiać – frajda płynie z tego, że jesteś w świecie gry, siedzisz za kółkiem jakiegoś wyprodukowanego we Włoszech cudeńka i możesz nim pojeździć bez żadnych ograniczeń po ogromnej hawajskiej wyspie, na której prawie zawsze świeci słońce. **Poza wyścigami Test Drive oferuje również kilka innych rodzajów aktywności** – są wspomniane już misje „dostarcz furę bez jednego zadrapania", jak i inne, np. „zawieź supermodelkę na zakupy", „rozwiń i utrzymaj prędkość 200 kilometrów na godzinę na zatłoczonej autostradzie" albo „podwieź turystę na lotnisko – szybko!". Po jakimś czasie **złapałem się na tym, że to właśnie one sprawiają mi większą przyjemność niż proste wyścigi** – dotyczy to zwłaszcza tych zadań, w których bez większego pośpiechu trzeba przejechać znaczny dystans, bo wtedy mogłem najpełniej cieszyć się drogą, piękną pogodą i grającą w radiu orkiestrą symfoniczną (stacji jest kilka, od rockowej, przez funkową, właśnie po taką z muzyką poważną).

Swoboda rozgrywki, różne stacje radiowe, intensywność i sposób jazdy generowanego przez komputer ruchu drogowego, a także wskaźnik pokazujący zainteresowanie, jakie budzisz u funkcjonariuszy drogówki (rośnie po stłuczkach) bardzo często nasuwały mi skojarzenia z serią GTA – i pewnie **gdyby nie tryb sieciowy, pisalibyśmy o Test Drive, że to GTA: Car City** (dziennikarze z naszej branży uwielbiają takie proste skojarzenia, wybacz). Tryb multiplayer jest tu jednak na tyle nowatorski, że w podobnym porównaniu łatwiej byłoby nazwać tę produkcję World of Carcraft albo Guild Cars, bo pod wieloma względami przypomina ona grę MMORPG.

Rozpoczynając zabawę, od razu łączysz się z serwerami gry (niestety nie da się wybrać konkretnego) i jeśli tylko twój kabelek z siecią domaga, **świat TDU zapełnia się innymi kierowcami, którzy wraz z tobą jeżdżą po tej samej wyspie.** Z trybu multi można korzystać na kilka sposobów. Podstawowy to rejestrowanie osiągniętych w różnych przejażdżkach czasów na niezliczonych tabelach rekordów – to dzieje się automatycznie. Po drugie możesz się ścigać w zawodach wieloosobowych przygotowanych przez twórców, które na mapie zaznaczone są odmiennym kolorem – bierze w nich udział maksymalnie 8 graczy. Po trzecie możesz zaczepiać mijających cię innych kierowców, migając im światłami, samodzielnie wyznaczając metę i stawkę rajdu. Ostatni sposób korzystania z trybu sieciowego wynika niejako naturalnie ze swobody rozgrywki – np. prujesz przed siebie bez konkretnego celu, ktoś nagle śmignie drugim pasem, więc bez organizowania wyścigu po prostu **ruszasz za nim, a przejeżdżając, krzykniesz coś do mikrofonu (jeśli ma włączoną odpowiednią opcję, na pewno to usłyszy).**

Podsumowując – **jeśli lubisz prowadzić samochód, zarówno swój własny, jak i taki wirtualny**, masz porządny komputer (wymagania są spore) i pada lub kierownicę, **możesz śmiało kupować Test Drive Unlimited.** Co prawda lepiej będziesz się bawił, jeśli masz Xboxa 360, bo wersja PC to aplikacja dużo bardziej ociężała, a przy tym mocniej rażąca kanciastą grafiką – ale tak czy owak to na pewno najważniejsza od czasu ToCA Race Driver 3 ścig... err... gra o samochodach.



Test Drive Unlimited

Producent: Eden Studios

Dystrybutor PL: CD Projekt

http://www.testdriveunlimited.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: samochodówka

Wymagania: procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 256 MB



Oahu – najlepsza lokacja w historii samochodówek • przyjemność płynąca z jazdy • swoboda rozgrywki • duża liczba licencjonowanych aut i motocykli • ponad 1000 mil do przejechania



wyścigi mniej ekscytujące niż np. w Need for Speed • brak modelu uszkodzeń • kiepsko gra się na klawiaturze • wersja na Xboxa 360 jest jednak przyjemniejsza

Nowa jakość w gatunku gier samochodowych, nawet jeśli jeszcze nie ideał. Trzeba zagrać i... prosić Atari o drugą część!

GRYWALNOŚĆ 5-

GRAFIKA 4+

DŹWIĘK 5-

OCENA 5-

Autor: Foch77

18 Wheels of Steel Haulin'

Wreszcie porządny symulator osiemnastokołowca! Można narzekać na wykonanie, czepiać się drobnostek, ale piąta odsłona serii 18 Wheels of Steel cieszy jak żadna inna.

Duża fura, duża stopa, duży...

Nawet ciągnik musi czasami wypić.

Patrz, jaki odważny! Aggressora się nie boi.

Praktycznie tylko ta kamera pozwala swobodnie cofać.

Praktycznie wszystko jest na swoim miejscu. Przeogromna mapa obejmująca całe USA i południową część Kanady, tysiące kilometrów autostrad, a do wyboru ponad 35 ciągników i 45 rodzajów ładunku (od jajek po koparki). Jak to na drodze bywa: kierowca przysypia (ekran robi się czarny na kilka chwil), policjanci sterczą na poboczach z radarami w łapach, a inne samochody potrafią zakorkować nawet zjazd z autostrady. Nigdy nie wiesz, czego spodziewać się na trasie. Bo nie tylko sytuacja na drodze czasami robi się nieprzyjemna, ale i pogoda potrafi pokrzyżować szyki. **Obfity deszcz zalewa szyby, śnieg zalega na drogach, tworząc niemalże lodowisko, a i słońce potrafi oślepić tak bardzo, że wystarczy moment nieuwagi i już szlifujesz karoserię gościa z sąsiedniego pasa.** Ogrom wydarzeń i czynników maksymalnie urozmaica z pozoru monotonnie wyglądającą podróż.

Kiedy przesiadłem się do aggressora, od razu ucieszyłem michę, bo czuć w nim moc 610-konnego silnika. Miód!

A o co w ogóle chodzi w tej grze? Zadanie jest proste, dowieźć towar z punktu A do punktu B. Niby nic trudnego, ale nie warto ruszać w trasę bez wcześniejszego jej zaplanowania. I nie chodzi tylko o to, by wybrać drogę, ale żeby wybrać ją w ten sposób, aby móc w odpowiednim czasie zatankować i przespać się w hotelu. **Jeżeli któryś z tych elementów pominiesz, albo będziesz zmuszony wezwać serwis, albo zaśniesz za kierownicą.** A najgorsze jest to, że za wszystko słono zapłacisz.

Wybulisz kasę również na mandaty za niebezpieczną jazdę, przejeżdżanie na czerwonym świetle albo niedostosowanie się do ograniczenia prędkości. Najbardziej jednak kosztowne jest uszkodzenie naczepy. Co prawda nie od razu, ale po dostarczeniu jej do celu może okazać się, że nie zarobiłeś nawet na wachę. **I to jest w tej grze takie przejmujące. Jadę, czaję się, by nie wjechać komuś w garaż, trzymam się prawego lub środkowego pasa, by nie robić sztucznych korków na lewym, i cieszę się, płynnie wchodząc w zakręty.** Takiej właśnie symulacji oczekiwałem.

Względem poprzednich części (a w zasadzie najsłabszej, 18 WoS: Convoy) znacznie poprawiono model jazdy. Ciągniki teraz krztuszą się, wspinając na wzniesienie, z trudnością zakręcają przy dużej prędkości, no i znacznie wydłużyła się droga hamowania. Co prawda na początku gry, kiedy woziłem się jakimś trabantem spośród osiemnastokołowców, nie można było tego specjalnie wyczuć, ale kiedy przesiadłem się do wymarzonego aggressora, od razu ucieszyłem michę, bo czuć w nim niesamowitą moc 610-konnego silnika. Miód.

Od strony wizualnej niewiele się zmieniło, tak więc Haulin' nadal prezentuje się jak produkcja sprzed kilku lat. **Co prawda nie o warstwę graficzną w tym przypadku chodzi, ale chciałbym, żeby ta gra wyglądała po prostu ładniej, jak przystało na te czasy.** A tak, zewsząd straszą ohydne bitmapy, dynamiczne oświetlenie pozostaje tylko życzeniem, modele pojazdów są zbyt kanciaste, a miasta całkowicie opustoszałe. Pal sześć, że na chodnikach nie ma mieszkańców, ale dlaczego Big Apple to kilkanaście budynków i osiem skrzyżowań? Dlaczego w Las Vegas nie ma ani jednego neonu? Smutne też, że wszędzie stoją niewidzialne ściany, nawet na parkingach. Cieszy za to możliwość rozejrzenia się po wnętrzu pojazdu, choć nie znalazłem zastosowania tej opcji (lusterka boczne są kompletnie nieprzydatne).

Nowy Haulin' już zabrał mi kilkadziesiąt godzin z życia, a jeszcze niczego konkretnego w grze nie osiągnąłem. Nie mam floty, ciągnik tylko z zewnątrz wygląda przyzwoicie i nadal nie udaje mi się dowieźć naczepy bez szwanku. **Mimo to gram bez przerwy, przemierzając Stany w każdym możliwym kierunku.** I nie mam pojęcia, kiedy ta podróż się skończy.

18 Wheels of Steel Haulin'

Producent: SCS Software
Dystrybutor PL: TopWare
http://www.scssoft.com/18-wheels-of-steel-haulin.php

cena 49,90
Multiplayer: nie
Gatunek: symulator

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

+ model jazdy • tuning ciężarówek • własna muza w kabinie
- grafika • zbyt surowa policja • problemy z dźwiękiem

Odkąd zobaczyłem Sylvestra Stallone w „Ponad szczytem", chciałem być truckerem. Teraz moje marzenie stało się rzeczywistością!

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 3-
DŹWIĘK 3
OCENA 4

Autor: dc



D.I.R.T.
ORIGIN of the SPECIES

SPEED KILL!

A mówiłam ci, żebyś nie przechodził na czerwonym świetle!

Oczy jak pięć złotych i twarzyczka Pokemona. Czy ta „piękność" pokona potwory z laboratorium wojskowego?

Panie władzo, mam karaluchy w łazience.

A w sklepie mi powiedzieli, że to zimne ognie.



Dziewczyna wyglądająca jak klasyczna mangowa czarodziejka z Księżyca budzi się nagle w policyjnej celi. Nie wie, skąd się tu wzięła, bo ostatnie, co pamięta, to wycieczka ze znajomymi na pustynię w Nevadzie. Nasuwa się od razu podejrzenie, że lasce po prostu urwał się film po całonocnej balandze, ale okazuje się, że rzeczywistość jest o wiele bardziej przerażająca!

Nasi wycieczkowicze padli ofiarą Project G.I.Ants, tajnego eksperymentu armii. Wojskowi umyślili sobie, że zmutują pospolite żuczki, muszki owocowe i inne dżdżownice. Jak pomyśleli, tak też zrobili. Wyhodowali owady wielkości słonia i – jak to w bajkach bywa – ich dzieło dosłownie i w przenośni ich przerosło. **Nasza Dirt, bo tak się zwie czarodziejka z Księżyca, też dostała porcję mutujących genów, dzięki czemu ma MOC!** A właściwie moce – które objawiają się stopniowo, akurat wtedy, kiedy trzeba zaszlachtować jeszcze bardziej groźne i przerażające bestie z laboratoriów wojskowych. I tak to się toczy, panie dziejku.

Banał i zwyczajna głupota scenariusza są jeszcze do przełknięcia, natomiast sama gra oraz dziesiątki niedoróbek, o które się potykałem podczas zabawy, stają w gardle ciepłą kluchą. Producenci chwalą się zaawansowaną SI. Nie wiem, gdzie ona jest, ale w D.I.R.T. jej na pewno nie ma. Przykłady na to rzucają się pod nogi i wołają o pomstę do nieba. Choćby cywile, których dzielna Dirt ratuje z opresji. Wychodzę zza załomu muru i widzę taki obrazek: koleś w garniturze i z teczką w dłoni stoi sobie jakby nigdy nic i podziwia okolicę, a w tym czasie robale wielkości rottweilera obierają mu nogi z mięsa. Czemu gość nie zwiewa? Albo chociaż – dlaczego nie wali aktówką w łby potworów?! Widać jest prawdziwym twardzielem. Już nawet nie będę się rozpisywał o tym, że na zaprasowanych w kancik spodniach gościa nie widać żadnych śladów zębów poczwar. Są przecież wirtualne.

Zabawa się dłuży i nudzi, a przyjemności w niej tyle, ile w wystawaniu na dworcu w oczekiwaniu na pociąg.

PLUS 10 POINTS

Cześć, dziewczyny, coś wam wypadło!

Takie przykłady można mnożyć. **Do tego dodaj sobie jeszcze smaczki w postaci budki telefonicznej, do której da się wejść, ale z której nie można wyjść, przenikanie przez ściany, beznadziejną fizykę (co widać, kiedy Dirt skacze).** Na dokładkę mamy muzykę, której powstydziłby się najsłabszy z discopolowców.

Aaaa, jest jeszcze 14 rodzajów pukawek oraz 3 typy amunicji. Pociski rozbijają tylko nieliczne obiekty, a ślady po nabojach zaraz znikają – pięknie jest. Jeszcze wspomniane moce, które dzielą się na ofensywne i defensywne. Może to być np. kula energii, w której Dirt, jak poczwarka w kokonie, przeczeka sobie trudne chwile. Jest też pirokineza, telekineza (umiejętność kontrolowania wystrzelonego pocisku). Niestety wygląda to wszystko biednie i smętnie, a przede wszystkim po pięciu minutach zabawy Dirt nie zabija pirokinezą, ale nudą.

W grze są trzy tryby zabawy: adventure, time attack oraz devastation. Niezależnie od wyboru, rozgrywka się dłuży i nudzi, a przyjemności w niej tyle, ile w wystawaniu na dworcu w oczekiwaniu na pociąg. Nie wiem, co mógłbym napisać dobrego o D.I.R.T. Chyba tylko tyle, że po ukończeniu jej nadal żyję i mogę ją z ulgą odłożyć do kolekcji gier, które z czasem stają się podstawkami pod piwo. Nie polecam!

D.I.R.T. Origin of the Species

Producent: Nu Generation Games	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.dirtthegame.com/

cena 99,90

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

(+) mangowa bohaterka • łatwa obsługa

(–) beznadziejna fizyka • morze bugów i niedoróbek • brzydactwo • słaby scenariusz • monotonia i nuda • przeciętni bossowie

Słaba grywalność, niedociągnięcia techniczne i kiepski scenariusz – tyle znajdziesz w tej grze.

GRYWALNOŚĆ	2
GRAFIKA	2+
DŹWIĘK	1
OCENA	2

Autor: Herr Odyn

EUROPA UNIVERSALIS III





Ciężko o Polskę od morza do morza, gdy za sąsiada masz Rosję...

Ostrzegam! Żeby uruchomić Europę Universalis III, trzeba mieć naprawdę mocne nerwy...

Gra ładuje się długo – na tyle, że nie sposób nie zwrócić na to uwagi, ale też na tyle krótko, by przysłowiowa wycieczka do kuchni po herbatę nie wchodziła w rachubę. A kiedy wreszcie przebrniesz przez wszystkie filmiki, menusy i ekrany ładowania, kiedy w końcu rozpoczniesz rozgrywkę, stajesz oko w oko z mapą, na której – i wokół której – mnóstwo jest wskaźników, strzałek i innych ikonek, których przeznaczenie bynajmniej nie jest oczywiste na pierwszy rzut oka.

Długie zdanie, wiem, na dodatek wielokrotnie złożone, ale żeby oddać głębię, jaką oferuje nowa produkcja studia Paradox, powinienem całą recenzję pisać właśnie takimi kobyłami. To na pewno najbardziej rozbudowana część serii, już wcześniej znanej z tego, że żółtodziobów wprowadza w stany bliskie autyzmu – patrzą w ekran, patrzą i... i tak nic nie rozumieją. **Tym razem jednak złożoność rozgrywki nie idzie w parze z nieprzyjaznym, zaplątanym interfejsem** – wystarczy kilkanaście minut, by opanować podstawy sterowania i najważniejsze mechanizmy; trzeba nie więcej niż godzinę, by grać swobodnie z komputerem. To wielki sukces studia Paradox, bo choć Szwedzi już od kilku tytułów zapowiadali, że oto stworzyli produkcję, która da przyjemność nie tylko weteranom pamiętającym czasy Empire (jedna z pierwszych strategii, rok wydania: 1987, system operacyjny: DOS), po raz pierwszy ich słowa znalazły odbicie w rzeczywistości.

To dziwne o tyle, że pierwszy kontakt z grą naprawdę może wystraszyć – a **dostępny z poziomu menu tutorial wydaje się początkowo zupełnie niewystarczający.** Składa się bowiem z kilku nieinteraktywnych lekcji, w których pojawiają się kolejne ekrany, a na nich okienko zawierające kilkuzdaniową wskazówkę, jak z nich korzystać. Dodatkowo są jeszcze trzy tzw. „próby", testujące w praktyce zdobyte wcześniej umiejętności. Próby te wymagają już co prawda aktywnego udziału gracza, ale wydają się na tyle proste – każdą przejść można w mniej niż minutę – że po ich ukończeniu wcale nie wydaje ci się, że masz wystarczająco dużą wiedzę, by zmierzyć się z grą. Tymczasem w praktyce, po pokonaniu samouczka, wszystko układa się w logiczną całość.

Weterani serii tutorialem zapewne nie będą sobie zawracać głowy i od razu uruchomią główny tryb gry, czyli siedem kampanii, obejmujących okres od 1453 aż po rok 1792. **W każdej z nich wybrać można dowolne z istniejących w danym okresie państw – gra sugeruje kilka** (najmniej trzy, najwięcej siedem), **którymi rządzi się najbardziej interesująco.**

To, że w okolicach 1492 roku największą rolę odegrały Portugalia czy Francja, nie oznacza jednak wcale, że nie możesz w tym czasie przejąć kontroli nad Polską, jakimś niewielkim europejskim księstwem czy nawet królestwem Assam w Indiach (to pierwszy z brzegu przykład, podobnych są dziesiątki, jeśli nie setki). Mapa gry obejmuje praktycznie cały świat – poza Europę rozrosła się już w poprzedniej części, w tej jednak zmieniła się jeszcze bardziej i...

...otrzymała dodatkowy wymiar. Teraz jest trójwymiarowa – a dokładniej pseudotrójwymiarowa, bo poza tym, że na mapie pojawiają się obiekty 3D (proste modele symbolizujące miasta, zamki,



Na mapie, szczególnie w Europie, bywa gęsto...



Wszędzie można się kąpać, tylko tu wywieszona jest czerwona flaga. Pech!



Manhattan – wiesz, ta wysepka kupiona od Indian za grosze.

armie), a kamerę można dowolnie przybliżać i oddalać, to już np. spojrzenie na świat z innej perspektywy jest niemożliwe. Po prostu – **to wciąż gra planszowa z pionkami, na którą teraz możesz patrzeć z większej lub mniejszej odległości.**

To nie jedyna nowość. Europa Universalis III ma ich całkiem sporo – większość to raczej subtelne dodatki, różne małe pomysły rozbudowujące lub usprawniające rozgrywkę, plus remont interfejsu, który przypomina ten z wcześniejszych gier, ale jednocześnie jest bardziej przyjazny. Płynny sposób, w jaki toczy się rozgrywka, naprawdę może się podobać. No właśnie – płynny. To gra, która toczy się w czasie rzeczywistym, jego tempo można jednak kontrolować, od wo... ooo... oolno aż po całkiem szybko. Dla wygody jest również aktywna pauza. To się przydaje, bo **jako król, władca czy książę masz wpływ na – i masz na głowie – dziesiątki spraw.**

Przede wszystkim musisz dbać o rozwój gospodarczy, rozbudowując infrastrukturę prowincji – różnego rodzaju budynki dają im odmienne bonusy. Bardzo ważna jest dyplomacja, bo to ona wyznacza, co ci wolno, a czego nie. Tu **możliwe jest podpisywanie paktów pokojowych i handlowych, zawiązywanie sojuszy personalnych w drodze małżeństwa, wypowiadanie wojny czy aneksja wasala.**

Dbać trzeba o to, by twoje królestwo cieszyło się właściwym prestiżem, handel przebiegał sprawnie, a sąsiedzi byli z tobą w należytych stosunkach. Czas pokoju dobrze też wykorzystać na budowę armii, bowiem każdy władca, nawet rządzący z fotela przed komputerem, po jakimś czasie zaczyna łakomie spoglądać na okoliczne prowincje.

Wojnę rozpocząć trzeba od jej wypowiedzenia, do tego przydatny jest jednak tzw. casus belli, czyli powód do jej rozpoczęcia. Może nim być np. to, że prowincja należąca historycznie do twojego narodu znajduje się obecnie w obrębie granic sąsiada, ale takich „naturalnych", wynikających z historii przypadków nie ma zbyt wiele. Wypowiedzenie wojny bez casus belli też jest możliwe, ale powoduje to zwykle spore niezadowolenie wśród twoich poddanych, co często prowadzi do lokalnych wybuchów rebelii.

Wystarczy kilkanaście minut, by opanować podstawy sterowania i najważniejsze mechanizmy rozgrywki.

Wtedy zaczynają się kłopoty. Wciąż pamiętając o dyplomacji i handlu, musisz sprawnie przesuwać po mapie pionki armii, przynajmniej jedną z nich wysyłając do dławienia powstań. Bitwy trwają zwykle kilkanaście dni (czasem dłużej), wiążą ze sobą ścierające się armie, w tym czasie nie da się nimi kierować (możesz ewentualnie dosłać posiłki lub wydać rozkaz odwrotu). **Efekt potyczek obliczany jest za pomocą zasad określonych przez twórców i generatora liczb losowych, ale trzeba przyznać, że zwykle wynik starcia jest wiarygodny.** Kiedy pokonasz wrogą armię, musisz jeszcze zdobyć stolicę prowincji – oblężenia wyglądają podobnie jak bitwy, na bieżąco widzisz napisy informujące o tym, co dzieje się w mieście (np. „brakuje żywności" – wniosek: morale obrońców zacznie spadać, czyli zwycięstwo jest bliskie). W wojnie udział biorą także szpiedzy, zupełna nowość w serii Europie Universalis. Potrafią spowodować dezercję w szeregach wroga, zaszkodzić reputacji innego państwa i ogólnie sporo napsocić.

Bardzo ciekawym elementem rozgrywki jest coś, co nazwałbym ogólnie „filozofią państwa" (w instrukcji to tzw. forma rządów), na którą składa się kilka różnych kwestii – np. podejście do rozwoju technologii czy szlachectwa. Filozofię wyznaczają też tzw. „doktryny państwowe", specjalny rodzaj wybieranych co jakiś czas bonusów – np. przyjęcie idei „ekonomia Smitha" zwiększa produktywność w całym państwie, a „patron sztuki" daje miesięczną premię do prestiżu. To też nowość w serii.

Piszę o Europie Universalis III w samych superlatywach, ale szczerze mówiąc, są one uzasadnione. W grze udoskonalono dosłownie wszystko, wrażenie jest takie, jakby wreszcie 100% pomysłów noszonych przez szwedzkich programistów pod zimowymi czapkami udało się zrealizować zgodnie z zamierzeniem. Jasne, na ten tytuł wciąż nie mają co spoglądać ci, co czekają na Crysisa... chociaż nie, na Crysisa czekają wszyscy... W każdym razie rzeźników o ksywkach PWNR_XXX czy Frag Ping Ping nowa Europa nie przekona, ale w swoim gatunku to naprawdę świetna produkcja.

Czas na wojnę!

AKCJA

By wypowiedzieć innemu państwu wojnę bez większych konsekwencji, musisz mieć ku temu powód, tzw. casus belli. Wymóg ten można w łatwy sposób obejść...



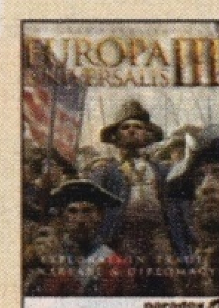
1 Chcesz zaatakować sąsiada, ale wiesz, że robiąc to bez powodu, stracisz prestiż na arenie międzynarodowej. Czas na podstęp!



2 Wszystkim państwom, które znajdują się na drodze ekspansji twojego sąsiada dajesz gwarancję, że staniesz w ich obronie, gdy ktoś naruszy ich granice.



3 Już? Świetnie – wystarczy, że sąsiad ruszy się poza swoje terytorium i masz już casus belli. Czas na wojnę, pojedynki na szpady i salwy z armat!



Europa Universalis III

Producent:	Dystrybutor PL:
Paradox Entertainment	Cenega

http://www.europauniversalis3.com/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 1,9 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Windows 2000/XP

(+) jak na tak złożony tytuł, gra się bardzo wygodnie • wydarzenia w świecie gry nie toczą się już tak sztywno, zgodnie z autentycznym przebiegiem historii – wszystko zależy od gracza

(–) nic naprawdę istotnego

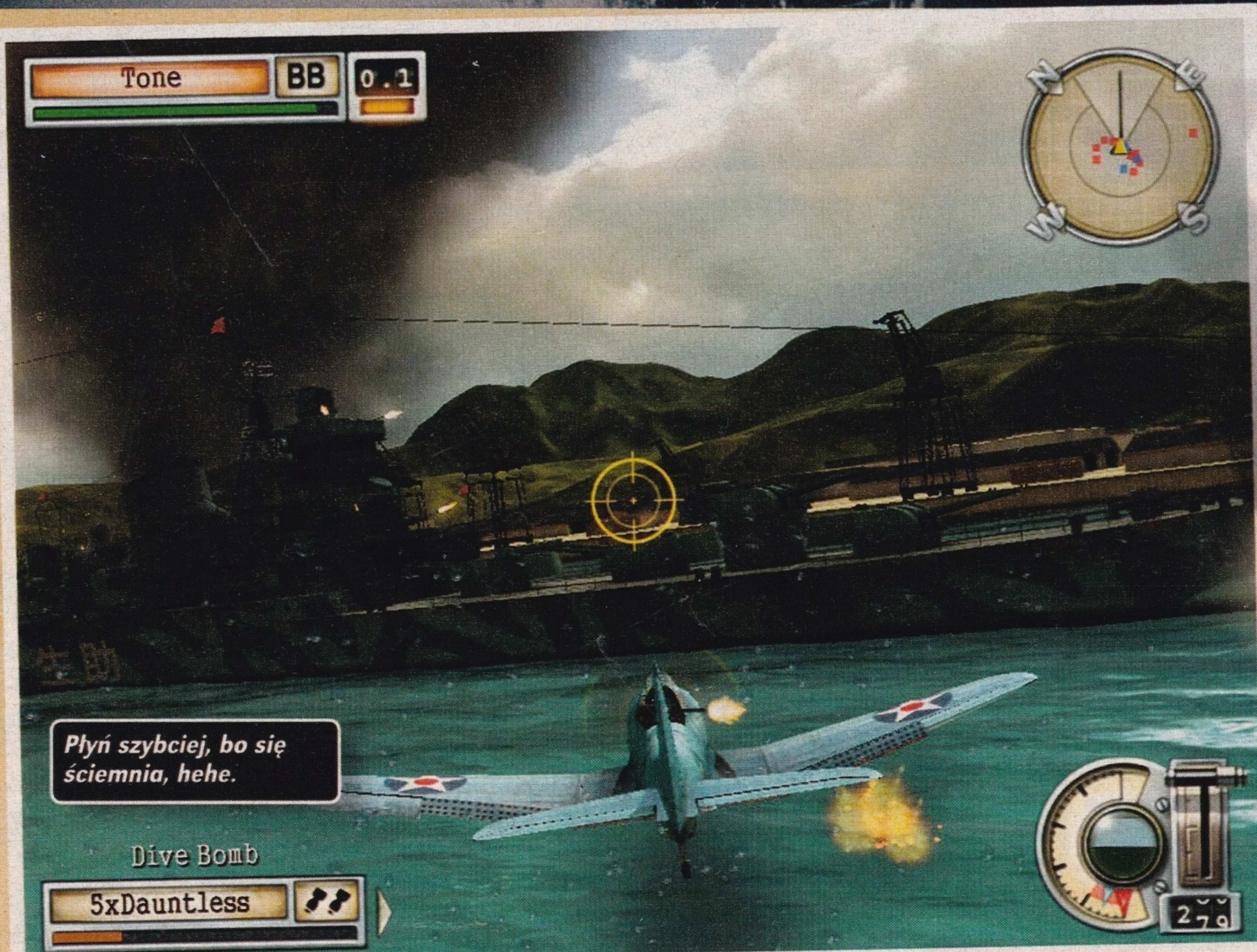
Seria EU zawsze była produkcją z gatunku „tylko dla wybranych". Jej trzecia część dowodzi, że „wybranym" może być każdy.

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 5-

Autor: Foch77

BATTLESTATIONS MIDWAY

Jeden z zachodnich serwisów trafnie zauważył, że ta gra powstawała mniej więcej tyle, ile trwało zaangażowanie USA w II wojnie. Czy z tym samym efektem?



Płyń szybciej, bo się ściemnia, hehe.

No... nie. O dziwo **żaden prawdziwy Japończyk nie ucierpiał podczas prac nad Battlestations: Midway, nie zatonęła żadna łódź podwodna**, nie zestrzelono nawet jednego samolotu z czerwonym kółkiem. W ogóle rozmach jest tu jakiś nie ten. Powodem tego jest być może fakt, że grę robili nie Amerykanie (którzy przy produkcji filmu „Pearl Harbor" wydali więcej kasy niż wynosiły wojenne straty spowodowane przez Japończyków w 1941), a Węgrzy – skupieni pod sztandarem Eidosa.

O opóźnieniu premiery nie było może zbyt głośno na świecie, bo tak naprawdę nikt ze szczególnym utęsknieniem tej gry nie wypatrywał. Owszem – zapowiadała się jako ciekawy miks akcji i strategii, jednak **trudno poważnie w 2007 roku traktować grę, która w zamierzeniach miała być hitem przeznaczonym na pierwsze Xboxy.** Autorzy zdawali sobie z tego sprawę, dlatego zadecydowali, że tytuł wyjdzie tylko na PeCety i X360, a całość przyprawili dodatkowo miłą Jankesom otoczką.

Zaczniesz zabawę w małej łódce wyposażonej w marne działko, ale skończysz, dowodząc całą flotą.

Najbardziej zastanawiające jest to, dlaczego to właśnie Europejczycy tworzący gry starają się tak bardzo przypodobać Amerykanom. **Dawno nie widziałem tytułu wyprodukowanego po drugiej stronie Atlantyku, w którym gwieździsty sztandar powiewałby tak ochoczo**, a który by jednocześnie prezentował tak cukierkowy i pełen patosu obraz wojny. Może programiści w kraju Wuja Sama mają więcej wstydu?

Fabuła jest w Battlestations: Midway dość istotna. Jej śledzenie nie jest co prawda wymagane do wykonywania kolejnych celów misji, jednak liczba przerywników filmowych (nie najbrzydszych zresztą) sprawia, że trudno przejść obok niej obojętnie. Pokrótce chodzi o to, że **wcielasz się w młodego dowódcę marynarki, który jest w miarę postępów w grze coraz częściej awansowany.** O ile zaczniesz więc zabawę w małej łódce wyposażonej w marne działko, to skończysz, dowodząc całą flotą.

Całą? No właśnie – choć początkowe misje możesz ukończyć nawet bez odwiedzania mapy taktycznej, później do niej będziesz przeskakiwał żwawo i chętnie. Choć gra nie wygląda wówczas szczególnie efektownie, to właśnie **w charakterze dowódcy ślęczącego nad stołem spędzisz większość czasu** – proporcje są uzależnione od twoich preferencji, ale uwierz, że samo atakowanie nie jest aż tak fascynujące. Tym bardziej że AI radzi sobie z tym nie gorzej niż ty.

To, że główny bohater to człowiek morza, nie oznacza, że w grze kierować będziesz tylko mniej lub bardziej ślamazarnymi statkami. Powiedzieć, że akcja Battlestations: Midway dzieje się jedynie na Pacyfiku, to nieco za duży skrót myślowy. **W grze siądziesz za sterami kilkunastu samolotów i 23 statków** –



To bardziej satysfakcjonujące niż mówienie: „E4 – trafiony?".

Pomaluj mój świat...

Aby uprzyjemnić sobie nieco latanie oraz pływanie, możesz włączyć jeden z dwóch specjalnych trybów graficznych, czyli...


...efekt starej taśmy...


...lub delikatne rozmazanie ekranu.

w tym okrętów podwodnych, szybkich łodzi zwiadowczych, a nawet gigantycznych i nieuzbrojonych transportowców. Co ciekawe, walka niemal zawsze toczy się na wszystkich płaszczyznach, ty zaś masz możliwość kontrolowania każdej z maszyn.

Jak nietrudno się domyślić, BM nie jest symulatorem. **Sterowanie zostało tu znacznie uproszczone, co jednak nie oznacza, że nie poczujesz różnicy między zachowaniem łodzi podwodnej a wielkiego bombowca.** Choć zasady kontrolowania maszyn poznasz dosłownie w minutę, to już pełne opanowanie tych potworów i zmuszenie, by robiły dokładnie to, co zamierzasz, może potrwać nieco dłużej.

Bolączką gry Węgrów jest długość kampanii. Nie byłoby problemu, gdyby w tym trybie można było się wcielić również w Japończyków – niestety, taki wybór nie wchodzi tu w rachubę. **Zabawę w awansowanie zakończysz więc po 11 misjach, z których te najdłuższe zajmą ci może z godzinę** – a i tak mogłoby być krócej, gdyby autorzy pozwolili na kompresję czasu, o którą momentami aż się prosi. Po prostu wildcaty to nie F16, trochę czasu na dolecenie do celu potrzebują.

Na pocieszenie **w singlu pograć można również w 10 misji dodatkowych – „challenges".** Tu od razu wybierasz, czym chcesz pokierować i wykonujesz zlecone ci zadania. Rozgrywka w tym trybie nie jest już tak przyjemna jak w kampanii, ale i tak warto sobie wszystkie zlecenia wykonać, gdyż stanowić one będą bardzo dobry trening przed najprzyjemniejszą częścią Battlestations, czyli...

...multiplayerem! Gra pozwala na zmierzenie się w Internecie lub sieci lokalnej ośmiu graczom, którzy również nie są ograniczeni tylko do jednego statku czy samolotu, ale mogą je swobodnie zmieniać. **W sumie więc na polu bitwy może być nawet ponad 100 różnych jednostek!** Oczywiście nie trzeba dodawać, że w tym trybie można wreszcie siąść za sterami A6M zero i skopać odwłoki Amerykanom...

Battlestations: Midway niestety nie może być określony mianem tytułu nextgenowego. Grafika może nie straszy, ale wyraźnie po niej widać, że powstawała pod kątem maszyny o bardzo skromnych możliwościach, czyli pierwszego Xboxa. Nieco ratują sytuację dodatkowe efekty (patrz: screeny), ale i tak ogólne wrażenie jest raczej średnie. Polskie gry z serii Combat Wings wcale nie wyglądają gorzej.

Nie jestem też do końca pewny, czy na dłuższą metę takie połączenie – uproszczonej strategii i nieskomplikowanej zręcznościówki – znajdzie tak naprawdę wielu zwolenników. Może lepiej kupić sobie dwie osobne gry?...

Masz ci los, podziurawiłem chmury i teraz prześwitują!

Battlestations: Midway

Producent:	Dystrybutor PL:
Eidos Hungary	Cenega

http://www.battlestations.net/

cena 99,90

Multiplayer: tak

Gatunek: akcja/strategia

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB, Windows XP


ciekawy miks akcji i strategii • zbalansowany poziom trudności • duża liczba statków i samolotów • świetny multi


ni to pies, ni to wydra • przydałaby się kompresja czasu • w singlu za wiele grania nie ma

W singlu to zabawa na kilka godzin, ale nabiera rumieńców w grze wieloosobowej. Warto, jeśli jesteś usieciowiony.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 3+
DŹWIĘK 4
OCENA 4-

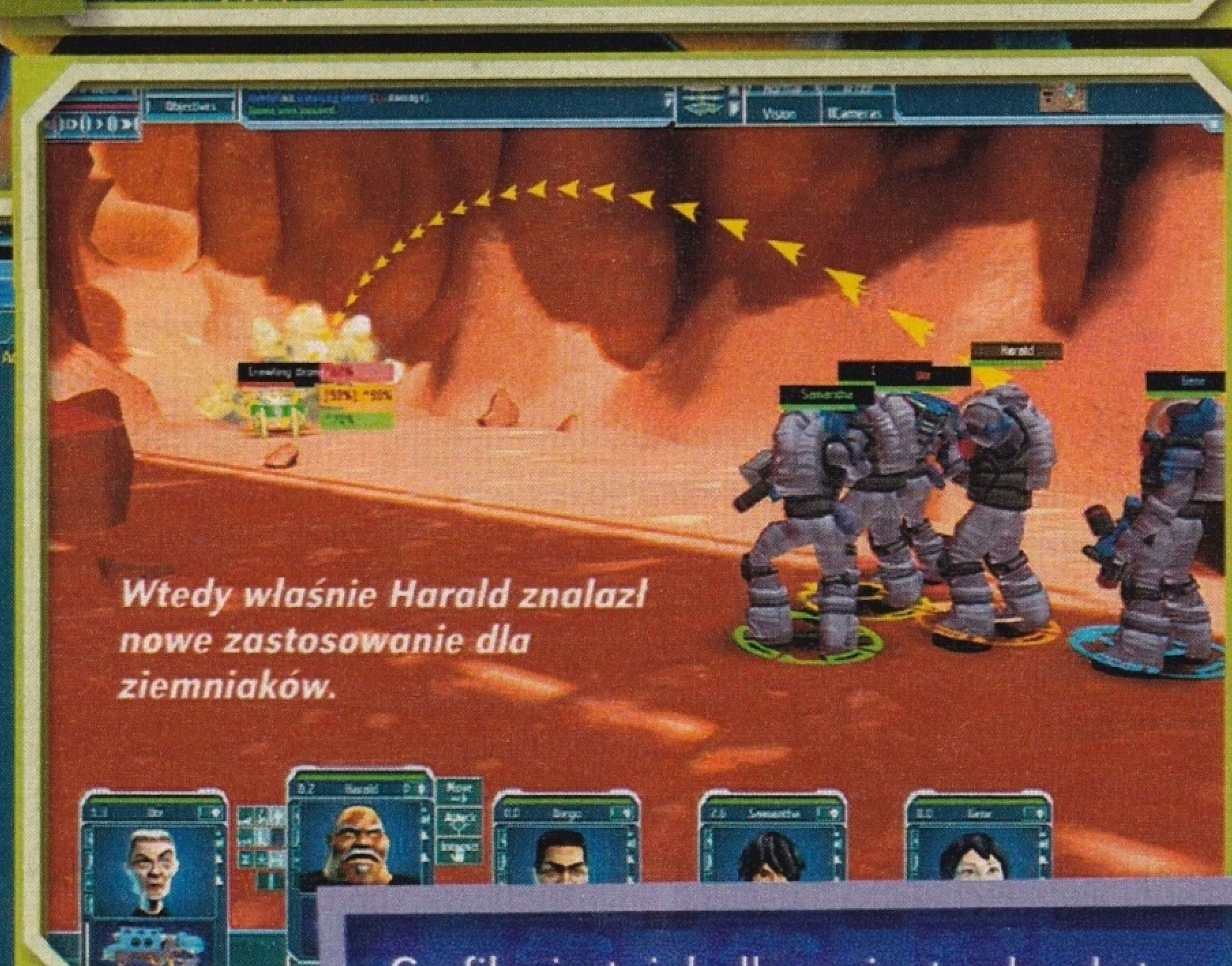
Autor: Teutates

UFO AFTERLIGHT

Dzięki Afterlight widać światełko w tunelu, które mówi o tym, że wielka saga rozpoczęta przez Microprose jeszcze się nie zakończyła...


Pada śnieg, pada śnieg...


Ekwipunku jest naprawdę sporo.


Wtedy właśnie Harald znalazl nowe zastosowanie dla ziemniaków.

Inwazja Obcych na Ziemię w końcu się powiodła. Po zdominowaniu całego globu dali nam dwie możliwości – albo opuścimy naszą planetę, albo zostaniemy wycięci w pień. Jako trzecią opcję równie dobrze mogli dorzucić konieczność oglądania obrad sejmu 24 godziny na dobę. Oczywiście wybraliśmy emigrację – **Mars wydawał się całkiem dobrym miejscem, ale tylko do czasu.** Marsjanie nie przywitali nas z otwartymi ramionami, lecz zaczęli wojnę. Wojnę, której nie możemy przegrać...

Po tak doniosłym wstępie czas przejść do szczegółów. UFO jest czymś pomiędzy strategią turową a RTS-em – wszystko zależy od ciebie. To ty ustawiasz, w jakich sytuacjach ma się włączać aktywna pauza – rozgrywkę możesz więc toczyć zarówno w czasie rzeczywistym, jak też korzystać z tur. Biorąc pod uwagę preferencje graczy, jest to bardzo udane rozwiązanie i sprawdza się wyjątkowo dobrze.

W UFO: Afterlight dowodzisz jednostkami na dwóch płaszczyznach. Pierwszą jest mapa Marsa, gdzie wydajesz rozkazy, prowadzisz badania itd. **Przy zaatakowaniu wrogiej jednostki widok przełącza się na bardziej szczegółowy, byś mógł skutecznie dowodzić swoim oddziałem.** Jest to element bardzo charakterystyczny dla gier spod znaku Total War, ale tutaj również pasuje jak ulał.

Na samym początku będziesz się zajmował głównie prowadzeniem badań na powierzchni Marsa. Pomoże ci przy tym zróżnicowanie wśród dostępnych jednostek – dowodzisz żołnierzami, technikami oraz naukowcami. Każda z dostępnych postaci może rozwijać się równocześnie w dwóch kierunkach. W związku z tym nic nie stoi na przeszkodzie w stworzeniu Rambo-intelektualisty.

Tak jak w prawie każdej wydanej ostatnio grze, tak i tutaj znajdziesz elementy RPG. **Wszyscy bohaterowie wyposażeni są w szereg statystyk.** Do tego dochodzą zdolności specjalne, jak lepsze dowodzenie w przypadku żołnierzy czy specjalizacja w określonej dziedzinie wśród naukowców. Ich umiejętne rozwijanie jest podstawą przy tworzeniu zróżnicowanej ekipy.

Podczas gry prawie w ogóle nie będziesz zwracał uwagi na surowce, ponieważ przeważnie wpływają one szerokim strumieniem do magazynów. To, co zajmie ci najwięcej czasu, to nadzorowanie swoich ludzi. W tym pomoże ci przyjazny tutorial, który jest pozycją obowiązkową zarówno dla fanów serii, jak i dla kompletnych „świeżaków". Potrzeba trochę czasu, aby w pełni opanować przebijanie się przez wszystkie menusy, jednak później wszystko staje się niesamowicie intuicyjne.

Afterlight to nie jest gra, do której można przysiąść na pięć minut.

W związku z tym, że musisz dbać tutaj zarówno o rozwój technologiczny, jak i o rozszerzanie swoich włości, będziesz musiał cały czas grać w skupieniu. **Zawsze jest coś do zrobienia, a drzewko technologiczne zaspokoi chyba każdego.** Do tego dochodzą jeszcze tony sprzętu, w który możesz wyposażyć ekipy badawcze. Dlatego też trzeba mieć nieustannie oczy dookoła głowy, aby nie przeoczyć żadnego ważnego szczególiku. To nie jest gra, do której można przysiąść na 5 minut...

Grafika jest, jak dla mnie, trochę zbyt cukierkowa, ale zapewne znajdzie swoich zwolenników. Do wyglądu postaci i ich animacji nie mam żadnych zastrzeżeń. **W porównaniu z poprzednią częścią widać, że ludzie z Altar wzięli się za optymalizację silniczka**, ponieważ ten poprzedni potrafił czasami z płynnej gry zrobić pokaz slajdów. To, co może się nie podobać, to małe zróżnicowanie lokacji – prawie wszędzie czerwone pustynie i metalowe konstrukcje. Jednak czego innego można wymagać od Marsa?

Przy wysypie strategii, z którym mamy do czynienia ostatnio, UFO: Afterlight jest całkiem smakowitym kąskiem. Więc jak? Zajmiesz się kolonizacją Marsa?

Autor: Krzaq

Nieznajomym się nie UFO



Cykl UFO został zapoczątkowany przez Microprose w 1994 roku. Z początku były to gry stricte strategiczne (pierwsze trzy części), lecz czwarta odsłona kładła nacisk głównie na walkę. Pierwsza produkcja z serii (UFO: Enemy Unknown) narobiła dużo szumu w latach 90. i spowodowała, że na koncie Juliana Gollopa (główny programista) pojawiło się kilka dodatkowych zer.



UFO: Afterlight

Producent: Altar Games
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.ufo-afterlight.com/

cena 59,90
Multiplayer: brak
Gatunek: strategia
Wymagania: procesor 1 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB


fabuła • zawsze jest coś do zrobienia • wciąga!


czasami zbyt skomplikowana

Po raz kolejny trzeba uratować ludzkość, jednak styl, w którym się to robi, zasługuje na uznanie.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 5-
OCENA 4+

The Sims na laptopa.

The Sims Historie z życia wzięte





Specom z Electronic Arts należą się wyrazy uznania – przy serii The Sims wchodzą na szczyty sztuki marketingowej i wciąż znajdują sposób, by po raz kolejny sprzedać to samo.

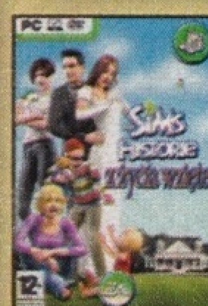
Jaki tym razem? **Całą zawartość The Sims 2 plus kilka elementów znanych z dodatków poddano procesowi kompaktowania** (jak foldery w Outlook Express), obcięto swobodę rozgrywki i zoptymalizowano tak, by gra chodziła bez kłopotu na nowszych laptopach. Pomysł niezły, bo styl rozgrywki, jaki narzucają Historie z życia wzięte, świetnie nadaje się na krótkie, kilkunastominutowe sesje gdzieś na lotnisku czy w pociągu – dawno jednak nie widziałem „dodatku" (ten jest samodzielny), który oferowałby tak mało nowości.

O co chodzi? Zamiast całkiem luźnej zabawy, w której na początku tworzysz własnego Sima, a potem kierujesz nim, jak chcesz, **Historie oferują ci dwa gotowe życiorysy – Reni Sianko i Wincenta Kotwicy.** Renia straciła pracę w SimCity, przyjeżdża do osiedla Cichy Kącik w odwiedziny do cioci, zaś bogaty naukowiec Wincenty rozstaje się z dziewczyną i korzysta z przerwy w pracy, by ułożyć sobie życie. Zabawa polega na tym, by wykonywać kolejne zadania stawiane przez komputer (np. znajdź pracę) – kiedy to robisz, fabuła posuwa się do przodu.

Jakie są tego konsekwencje? Rozgrywka jest bardziej ukierunkowana, a przy tym nie traci nic z charakteru serii. Wydaje się też, że **programiści obniżyli trochę wymagania co do spełniania pragnień Simów**, teraz mogą oni dłużej przeżyć bez wizyty w toalecie czy prysznica, co też wpływa na grywalność.

Dawno nie widziałem „dodatku" (ten jest samodzielny), który oferowałby tak mało nowości.

Jeśli jednak masz i grasz w The Sims 2, nie zobaczysz tu absolutnie niczego nowego – takie same, a nawet lepsze historie możesz sobie wymyślić zupełnie sam. Z drugiej strony, jeśli nie grałeś wcześniej w Simsy, to chyba najlepszy sposób, by zapoznać się z serią – całą jej ideę Historie sprzedają w bardzo zwarty sposób. Sprzedają...



The Sims: Historie z życia wzięte

Autor: Foch77

Producent: Maxis	**Dystrybutor PL:** EA Polska

http://thesimsstories.com/

cena 119,90

Multiplayer: nie

Gatunek: sim

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Windows XP

+ The Sims w zwartej postaci • fabuły będą się podobać fanom serii – są utrzymane w jej klimacie • łatwa obsługa na laptopie

– jeśli widziałeś The Sims 2, nie znajdziesz tu niczego nowego • w związku z czym cena mogłaby być nieco niższa...

Dla tych, którzy nie znają serii – simsomaniacy z większym stażem mogą kupić wtedy, gdy na ich laptopie nie chodzi The Sims 2.

GRYWALNOŚĆ	5-
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	4+
OCENA	4

Trackmania: Kazaa.

TrackMania United





Choć francuskiemu Nadeo daleko do giganta, jakim jest EA, obie firmy wpadły na identyczny pomysł – sprzedać jeszcze raz to samo, w nowym opakowaniu...

Najgorsze zaś jest to, że **w obu przypadkach nie da się wystawić próbom tym niskiej noty** – tak jak opisane wyżej Historie, TrackMania United niczym właściwie nie zaskakuje, ale... bardzo trudno oderwać się od monitora po odpaleniu gry.

United bazuje na lekko podrasowanym silniku poprzedniej TrackManii, opatrzonej podtytułem Nations i rozprowadzanej za darmo, ponadto wykorzystuje trasy i modele pojazdów z innych części serii, głównie z Original i Sunrise. Jak swoi poprzednicy, również United łączy rozgrywkę dla jednego i wielu graczy, a także wyścigi, z układaniem torów (w jednym z trybów poszerzonym o zasady gry logicznej) – to oznacza, że jest to najbogatszy pakiet z wszystkich dostępnych na rynku produkcji opatrzonych charakterystycznym logo TM.

Wyścigi wyglądają tak samo – toczą się na maksymalnie pokręconych torach, a przy tym liczy się w nich przede wszystkim czas przejazdu, bo pojazdy przenikają przez siebie. To, co United oferuje nowego, to – poza bardziej przemyślaną i dopracowaną konstrukcją menu – mnóstwo nowych opcji sieciowych. Idea jest taka, by graczy połączyć w wielką społeczność, która wymienia się plikami (stworzone samodzielnie modele samochodów, tory itd.), także handlując ze sobą za pomocą wirtualnej waluty. Internetowe społeczności coraz częściej będą stawały się ważnym elementem wszystkich gier, United jest w tej dziedzinie pionierem.

Są też wady – głównie słabo zoptymalizowany engine graficzny oraz gorszy wygląd mniej typowych dla cyklu scenerii (znana z Nations „Stadium" wygląda świetnie, „Rally" i „Coast" już dużo gorzej) – ale nie wpływają one na wysoką grywalność. Jak inżynier Mamoń, lubię chyba tylko te gry, w której już grałem...

Najbogatszy pakiet z wszystkich produkcji opatrzonych charakterystycznym logo TM.



TrackMania United

Autor: Foch77

Producent: Nadeo	**Dystrybutor PL:** Techland

http://www.tm-united.com/

cena 79,90

Multiplayer: tak

Gatunek: ścigałka/logiczna

Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB

+ grywalność • mnóstwo tras, samochodów itd. • sieciowe opcje społeczności

– słabo zoptymalizowany engine

TrackMania stworzona jest do tego, by grać w sieci, United ułatwia to tak, jak tylko możliwe. Spędzisz przy tym tytule wiele czasu...

GRYWALNOŚĆ	5
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	4
OCENA	4+



Jeśli kiedykolwiek marzyłeś o tym, aby cofnąć się w czasie i zamieszkać w średniowiecznej Europie, to zagraj w The Guild 2 i... zastanów się nad tym jeszcze raz.


W wielkim świecie interesów zawsze jest czas dla znajomych.

Najnowszą produkcję 4Head Studios można określić mianem jednej z najlepszych symulacji życia w średniowiecznej Europie. Poprzez połączenie elementów RTS-a z grą ekonomiczną i RPG twórcy dali nam szerokie pole do popisu i prawie nieograniczone możliwości rozwoju. Czyżbyśmy mieli do czynienia z grą idealną? Z wielkim żalem muszę stwierdzić, że nie tym razem...

Przygoda w The Guild 2 zaczyna się jak w każdym porządnym RPG od stworzenia postaci – różnica jest tylko taka, że akcja toczy się w średniowiecznej Europie, a zamiast walczyć z potworami, głównie sprzedajesz i kupujesz. Kreując bohatera, możesz zadecydować o jego wyglądzie, jednak ze względu na dość ograniczone opcje w tym zakresie, po kilkakrotnym rozpoczęciu zabawy miałem wrażenie, że gram w komputerową wersję „Ataku klonów". Karierę swojej postaci możesz prowadzić na kilka różnych sposobów – albo zająć się legalną działalnością (rzemieślnik, uczony bądź handlarz), albo też wybrać „ciemną stronę Mocy" i rabować uczciwych mieszkańców jako złodziej – każda z klas daje ci też kilka różnych wariantów dalszego rozwoju. Na przykład: **uczeni mogą nawracać niewiernych albo prowadzić sklepy z tajemniczymi miksturami czy perfumami.** Dzięki temu The Guild 2 nie znudzi się szybko, po zakończeniu zabawy jedną klasą postaci zawsze można zagrać inną, a rozgrywka będzie wtedy wyglądać zdecydowanie inaczej.

Ekonomiczna część The Guild 2 opiera się w głównej mierze na zasadzie: tanio kupić, drogo sprzedać. Zazwyczaj nabywać będziesz surowce, a upłynniać gotowe wyroby, lecz możesz sam zająć się pozyskiwaniem drewna bądź ziółek. **Grę obsługuje się w sposób łatwy i przyjemny, ponieważ całym procesem produkcji kierujesz z poziomu jednego okna.** Określasz, jakie przedmioty mają produkować twoi pracownicy, i dbasz o to, by surowce wpływały do magazynów szerokim strumieniem. Jeżeli rozwijanie biznesu w ogóle cię nie interesuje, to możesz oddać swój zakład w ręce AI. Nie jest to dobry krok, ponieważ sztuczna inteligencja trochę kuleje i nie masz co liczyć na dynamiczny rozwój. Dodatkowo każdy z budynków możesz ulepszyć (wstawić kraty antywłamaniowe w oknach, zakupić nowy sprzęt czy też prymitywny system przeciwpożarowy). Takie działania dobrze wpływają na morale pracowników, a co się z tym wiąże – na ich wydajność. Złożoność tej gry naprawdę zaskakiwała mnie na każdym kroku.


Po co walczyć, jeśli można tańczyć. YMCA!

Po zakończeniu zabawy jedną klasą można zagrać inną, a rozgrywka będzie wyglądać zdecydowanie inaczej.

Inną drogą do bogactwa jest rozpoczęcie kariery politycznej w radzie miejskiej. Wystarczy tylko, że wysuniesz swoją kandydaturę i przekonasz elektorat o tym, że jesteś najlepszym kandydatem na dane stanowisko. Agitację możesz prowadzić na wiele sposobów – począwszy od wykorzystania zdolności krasomówczych swojej postaci, poprzez przekupstwo, na łamaniu kości kończąc. Wraz z uzyskaniem miejsca w radzie zdobywasz szereg przywilejów. **Możesz ustalać podatki, kierować strażą miejską czy też torturować naprzykrzających się członków konkurującego rodu.** Opcja rozpoczęcia politycznej kariery sprawia, że rozgrywka staje się bardziej emocjonująca.

Oprócz powiększania własnego skarbca musisz też zatroszczyć się o przetrwanie rodu. Najpierw trzeba znaleźć osobę stanowiącą odpowiedni materiał na tzw. „drugą połówkę". Pomoże ci przy tym opcja „Dynastia", która wyświetla osoby ważne dla kierowanej postaci, w tym najlepsze kandydatki/kandydatów na żonę/męża. Po przejściu całego procesu zalecania się (prawienie komplementów, całuski, obdarowywanie prezentami) przychodzi czas na oświadczyny, później możesz zabrać się dziarsko za zwiększanie liczebności familii. Po pojawieniu się potomków The Guild 2 zaczyna ujawniać swoje najmocniejsze strony. W trakcie rozgrywki możesz sterować zarówno głową rodu, jak i potomkami (maksymalnie trzema postaciami) – **każdym z członków rodziny niezależnie od pozostałych, co zwiększa poziom trudności gry.**

By rozwijać bohaterów, potrzebne są ikspeki, które otrzymują oni za ważne osiągnięcia, zwykle punkty przełomowe w ich życiu (np. zdobycie dobrej posady, ożenek itd.). Możesz je od razu wydać na zwiększenie statystyk postaci, a gdy rozdysponujesz ich odpowiednią liczbę, postać „wskoczy" na następny poziom. To z kolei da ci dostęp do nowych opcji, a także budowli i możliwość ulepszenia pozostałych. System prosty i zarazem bardzo wygodny w użytkowaniu.



The Guild

Pierwsza część The Guild nigdy oficjalnie nie pojawiła się w Polsce, światową premierę miała natomiast 18 października 2002 roku. Recenzentom przypadł do gustu fenomenalny engine animujący 4 wielkie europejskie miasta, a w nich maksymalnie 500 mieszkańców, jak również swoboda podczas rozgrywki. Średnia ocen wystawionych przez serwisy i pisma branżowe wyniosła około 80% – ciekawe, jak będzie tym razem?





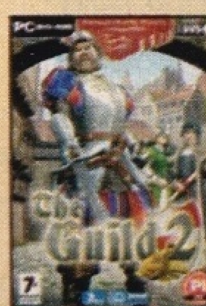


Graficznie The Guild 2 prezentuje się wyśmienicie. Urocze zakątki Francji, Niemiec i Albionu wykonane są z dużą szczegółowością. Wszystko wygląda tutaj sielankowo, co jednak nie każdemu musi się podobać. **Engine dobrze sobie radzi zarówno z prezentowaniem rozległych połaci terenu, jak też z wnętrzami budynków** (w The Guild 2 możesz wejść praktycznie do każdego z nich). Niestety wymagania podane przez producenta są nader optymistyczne – gdy miasto zaczyna się rozwijać, gra potrafi się porządnie „przyciąć".

Nadszedł czas na dodanie łyżki dziegciu do tej beczki pełnej miodu. The Guild 2 ma sporo błędów, z których część uniemożliwia prowadzenie dalszej rozgrywki. Czasami może się zdarzyć, że przy natłoku informacji przez przypadek zamkniesz okienko, w którym miałeś dokonać wyboru podczas rozmowy. Wtedy możesz szykować się na wczytanie poprzedniego stanu gry, ponieważ postać zablokuje się na dobre. Mój bohater siedział bezczynnie w budynku rady miasta, a ja nie mogłem nic na to poradzić. Kolejnym **zgrzytem jest wynajdywanie ścieżek** – zarówno wózki transportowe, jak i mieszkańcy mają tendencję do wybierania najdłuższej i najbardziej pokręconej trasy na całej mapie. Wymusza to na graczu nieustanne obserwowanie poruszających się postaci i kontrolowanie ich drogi. Gdy masz więcej niż jeden zakład, staje się to niesamowicie uciążliwe i sprawia, że chcesz wyłączyć grę.

The Guild 2 można porównać do nieudolnie obrobionego szlachetnego kamienia. Ładnie się prezentuje, ale brakuje tego ostatniego szlifu, który może oczarować. Szkoda, że czasami wielki potencjał jest rujnowany przez niechlujne wykonanie. Miejmy nadzieję, że twórcy niedługo wydadzą odpowiednie łatki...

Autor: Krzaq



The Guild 2

Producent: 4Head Studios
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.theguild2.com/

cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: RTS/RPG/ekonomiczna

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

+ niesamowicie rozbudowana • łatwa w obsłudze • przyjemna dla oka grafika

− sporo bugów • parę nieprzemyślanych rozwiązań

Mimo błędów jest to kawał dobrej gry. Najbardziej ucieszy tych, którzy uważają się za miłośników średniowiecza – choć nie tylko ich.

GRYWALNOŚĆ 4-
GRAFIKA 4+
DŹWIĘK 4+
OCENA 4



7164 konkurs SMS

Do wygrania 5 najnowszych odtwarzaczy MP3 Bellwood 1 GB FM OLED

Odtwarzacz MP3 Bellwood BMP-151 to znakomita jakość dźwięku, dwukolorowy czytelny wyświetlacz typu OLED (128 x 64) oraz wbudowane radio.
Odtwarza pliki MP3 i WMA, ma menu w języku polskim, katalogowanie odsłuchiwanych utworów, dyktafon, equalizer oraz szereg innych funkcji. Ponadto posiada atrakcyjny design i jest wykonany z antypoślizgowego materiału.

Aby wygrać, wyślij SMS z prawidłową odpowiedzią:

Odtwarzacz BMP-151 ma wbudowane:

A. radio B. mikrofalówkę C. CB radio



Odpowiedź wpisz według schematu: CL.BL.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 9 kwietnia 2007 r.

Sponsor nagród: BELLWOOD

SILVERFALL

Zapowiadany jako Sacred Diablo 2007 w pełnym 3D, podlany sosem z Arcanum. Super?

Już na pierwszy rzut oka widać, że ktoś (czytaj: twórcy) poza czerpaniem z najlepszych wzorców bardzo chciał zrobić coś oryginalnego. **Komiksowa grafika, trolle i gobliny, które dołączyły do elfów i ludzi jako ras grywalnych, konflikt natura vs. technika zamiast dobro vs. zło – Silverfall zapowiadał się bardzo fajnie.** Tym bardziej że odgrażano się, iż będzie to hack'n'slash z rozbudowaną fabułą. I że przypadnie do gustu graczom preferującym nieco bardziej wyszukaną rozrywkę niż tylko ciągłe walenie w klawisze myszki.



Ona lubi tylko naprawdę dużych chłopców...

Początki są jednak... dziwne. Po stworzeniu postaci (czyli wyborze rasy, płci i wyglądu – profesja zacznie cię interesować dopiero po awansie na 2. poziom doświadczenia) lądujesz w ciele maga ze spiczastymi uszami. Całkiem doświadczonego, więc eksterminacja nieumarłych najeźdźców, którzy właśnie teleportowali się w odwiedziny do Silverfall, nie przysparza większych kłopotów. Zawiązanie akcji jest dzięki temu całkiem dynamiczne. **Siejesz kulami ognia na lewo i prawo, podziwiasz widoki, efekty specjalne i fizykę – zwłaszcza latające w powietrzu ciała – ale czegoś tu jednak brakuje...**



Ostatni statek do Shire już odpłynął, co my poczniemy?!

I nie chodzi wcale o to, że gdzieś się podziała twoja postać, bo gdy tylko pokonasz bossa, jaźń gracza przenosi się do obozu uchodźców i ciała stworzonego wcześniej bohatera. **W swej własnej skórze już taki potężny nie jesteś, dlatego też nikogo nie powinny dziwić pierwsze zadania, polegające na tłuczeniu zastępów wrogów.** Teoretycznie szukasz także innych uchodźców czy zgubionego przez nich dobytku, ale w praktyce i tak sprowadza się to do ciągłej młócki.

Za zabite zombiaki dostajesz ikspeki, system poziomów doświadczenia rozwiązano bowiem tradycyjnie. Mniej tradycyjny jest za to rozwój umiejętności, podzielonych na trzy drzewa po trzy gałęzie każde. To dzięki nim określasz, w czym twoja postać ma się specjalizować. Co ważne, **nie masz niemal żadnych ograniczeń – możesz stworzyć nawet maga posługującego się bronią palną!** Linia podziału przebiega bowiem między naturą a techniką, magia jest natomiast neutralna i może być używana zarówno przez „druidów", jak i technokratów.

Umiejętności jest w sumie około 130, na każdy poziom doświadczenia dostajesz po cztery punkty, ale że w większość zdolności można wpakować więcej niż jeden, i tak trzeba się zdecydować na specjalizację. **Nic też nie stoi na przeszkodzie, by się w połowie gry rozmyślić. Za drobną opłatą punkty wydane na umiejętności można bowiem odzyskać.** Jedyny problem to fakt, że nie da się tego samego zrobić z tymi spożytkowanymi na cechy (siła, wytrzymałość, inteligencja i zręczność). A inteligentny wojownik (bo eksmagowi zachciało się walki wręcz) za daleko nie zajdzie, gdyż co lepsze pancerze czy broń wymagają odpowiednio wysokich parametrów charakterystycznych dla danej profesji.

Jeszcze bardziej ograniczony jesteś w wyborze strony konfliktu. Choć możesz pozostać neutralnym, pozbawiasz się w ten sposób dostępu do najciekawszych przedmiotów i umiejętności. **Co powiedziałbyś na broń palną czy możliwość zamiany w wilkołaka?** Dobra, nie jest to jakaś wielka nowość, ale przyznać trzeba, że rozwiązano to całkiem przyjemnie. **Jedyny problem to konieczność dokładnego czytania kwestii dialogowych i opisów questów – bo to właśnie dokonując w nich wyborów, opowiadasz się po jednej ze stron konfliktu.** To sprawia, że nawet jedna nieopatrzna wypowiedź może cię pozbawić dostępu do ulubionego guna. A nawet jeśli nie pozbawi, to sprawi, że będziesz musiał dłużej poczekać na te najlepsze umiejętności, bo wydłuży się czas osiągnięcia upragnionych 100% zaangażowania w wybranej frakcji.

Dobra, zostawmy już ten rozwój w spokoju. W końcu i tak ważniejsze są questy i przyjemność z grania. Tutaj jednak odnajdujemy największe braki Silverfalla. O ile swoboda przy levelowaniu jest OK, to samo zdobywanie iskpeków nie jest tak miłe. OK, jeśli

?! COŚ PODOBNEGO



Arcanum: Przypowieść o Maszynie i Magyi

Jedna z tych kultowych gier, co to mają zagorzałych zwolenników, ale szerszej publiczności do gustu nie przypadły. RPG znacznie poważniejsze, z rozbudowanym wątkiem konfliktu techniki z magią, który w Silverfall przerobiono na walkę techniki i natury.



Dungeon Siege

Hack'n'slash pełną gębą, z trójwymiarową grafiką i sztuczną inteligencją, która może przejąć kontrolę nad wszystkimi członkami drużyny. Fabuła jest w DS jeszcze mniej rozbudowana niż w Silverfall, ale hordy wrogów eksterminuje się całkiem przyjemnie, a i przeciwnicy są równie pokręceni (np. parowe mechy i niemilcy z bronią palną).



Nie pytaj, co mi wystaje z tyłka...



Drwale nie mają już łatwego życia. Ani długiego...

ktoś jest wielkim fanem hack'n'slashów, poczuje się jak w siódmym niebie, ale jeśli szuka jednak czegoś więcej, będzie miał problem. **Bo walka jest tu do bólu schematyczna, a w dodatku trzeba wszystko robić samemu.**

Owszem, możesz chodzić z dwoma towarzyszami (do wyboru z 10 – o ile, rzecz jasna, uda ci się wszystkich znaleźć), ale ich inteligencja ogranicza się do dwóch stanów. **Członkowie drużyny albo będą koncentrowali się na walce, albo będą pomagali graczowi. Brakuje czegoś bardziej zaawansowanego, tym bardziej że te polecenia traktują bardzo dosłownie.** Przez to pierwszy z twoich towarzyszy (może robić za lodowego maga lub „lekarza") albo całkowicie zignoruje twój stan zdrowia, albo też będzie tylko stał, by od czasu do czasu cię podleczyć. Nie przyjdzie mu do głowy, że mógłby też w przerwach kogoś ubić, bo... W zasadzie nie wiadomo, dlaczego. **Aktywnej pauzy czy wydawania rozkazów w trakcie walki niestety nie ma.**

Nudnawe jest również to ciągłe klikanie. OK, na tym właśnie hack'n'slash polega, ale po Dungeon Siege, gdzie walka mogła się odbywać automatycznie, czy World of Warcraft, w którym tych klawiszy jest więcej, ale wciska się je rzadziej, oczekiwałem czegoś więcej. **A tu taj całe questowanie ogranicza się do ubijania zastępów przeróżnych wrogów i bólu palca po dłuższej sesji...**

> **Fajny hack'n'slash, od którego lepiej nie oczekiwać niczego prócz hord wrogów.**

Choć walczyć będziesz na bagnach, w skutych lodem górach, na pustyni czy w lochach, odwiedzisz zarówno miasta pełne techniki (na poziomie maszyn parowych i czarnego prochu – steampunk rządzi!), jak i zieleni, przez ciągłą walkę jest to dość nużące. I nie zmieni tego fakt, że **wśród wrogów będziesz miał nawet skrzyżowanie zombi z armatą czy zielone stworki na wózkach lub w mechach.** Co z tego, że fajnie to wygląda, skoro walka i tak sprowadza się do walenia w klawisze myszki – oraz biegania w kółko w przypadku potężniejszych paskud... Sytuację ratuje nieco możliwość szybkiego przemieszczania się pomiędzy ważnymi lokacjami, ale większość questów i tak trzeba przynajmniej w połowie wykonać na własnych wirtualnych nogach. A chodzi się tu tylko przy pomocy myszki, co nie zawsze jest takie wygodne.

Fakt, że na znaczną część tych niedogodności pomoże zagranie ze znajomymi w trybie multi. A właściwie w dwóch: można albo przejść wspólnie całą grę (co wymaga stałego składu, bo nie można wymienić drużyny w trakcie kampanii), albo pograć niezobowiązująco. **W obu jest ograniczenie do 8 graczy, w drugim z nich nie ma zaś w ogóle głównego questa, jest to więc tylko zupełnie swobodna nawalanka.**

W sumie – **mimo szumnych zapowiedzi – Silverfall nie jest niczym przełomowym.** Ładnie wygląda, dzięki fizyce ciała ładnie padają, świat jest duży, a możliwości rozwoju postaci ogromne, ale nawet jeśli dodamy konflikt techniki z naturą, nie wystarczy to, by uznać tę grę za coś wyjątkowego. Ot, po prostu kolejny fajny hack'n'slash, od którego lepiej nie oczekiwać niczego ponad rozwalanie hord wrogów, bo można się mocno zawieść. Jeśli jednak lubisz te klimaty, a nie chcesz inwestować w coś bardziej sieciowego, rezerwuj sobie co najmniej 25 godzin i instaluj Silverfall. Bo co z tego, że przełomu nie ma, skoro wrogów kupa czeka na rozwalenie?

Silverfall

Producent:	Dystrybutor PL:
Monte Cristo	LEM

http://www.silverfall-game.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: hack'n'slash

Wymagania: procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB

+ przyjemna komiksowa grafika • swoboda w rozwoju postaci • zamiast dobra i zła – natura i technika • niezła muzyka

– dość monotonna • mały wybór poleceń dla towarzyszy • przy WoW-ie wysiada

Całkiem niezła uwspółcześniona alternatywa dla Diablo i Sacred. Wprawdzie trochę od nich nudniejsza, ale jak się nie ma, co się lubi...

GRYWALNOŚĆ	4-
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4
OCENA	4-

Autor: Marchewa

Jeśli lubisz produkcje brutalne, a widok odrąbanej ręki nie jest ci niemiły – oto tytuł dla ciebie. Zagraj w Dark Messiah, jedną z najostrzejszych i jednocześnie najlepiej przemyślanych gier FPP ostatnich czasów.

Dark Messiah™ Might and Magic®

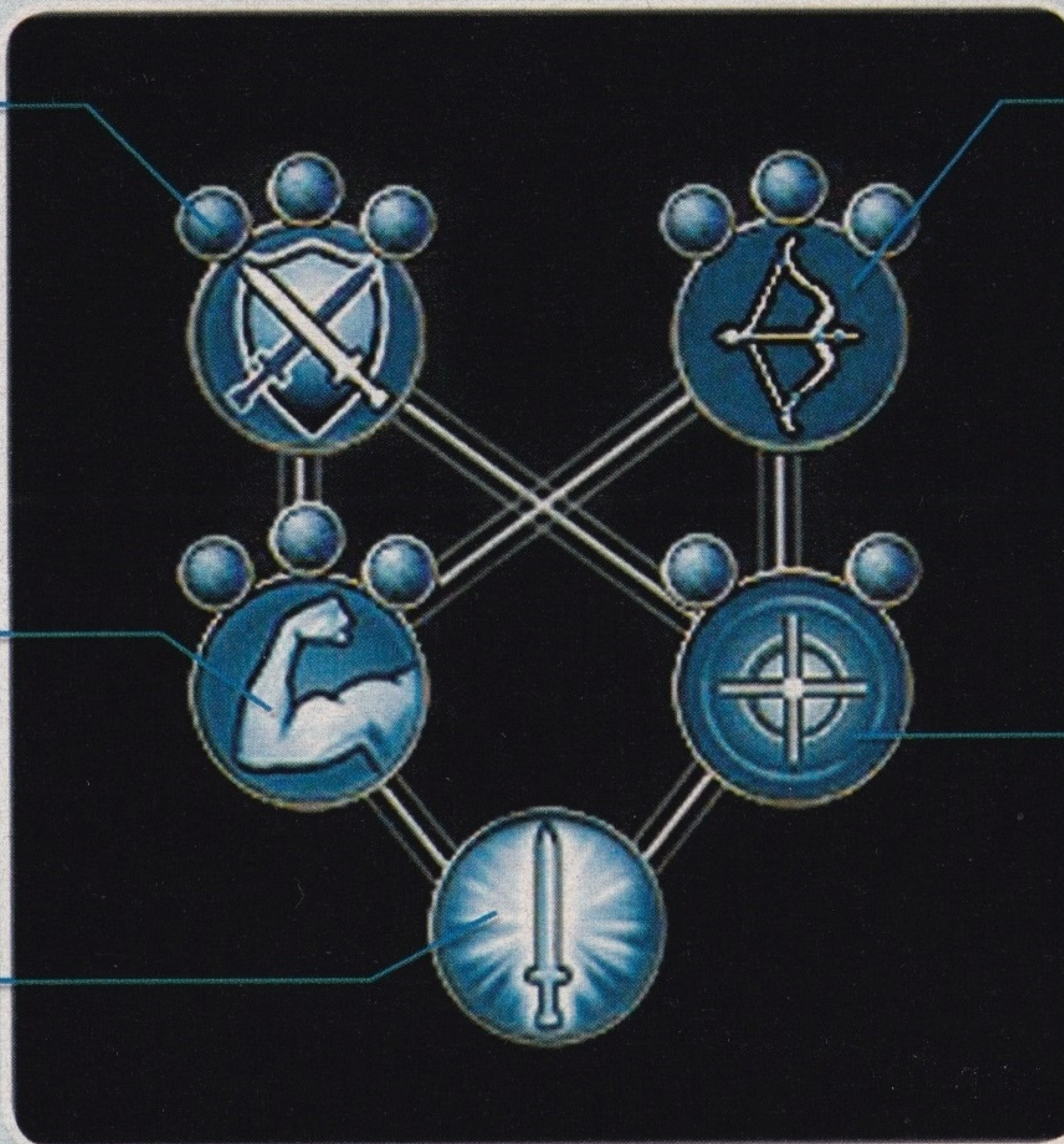
Wstęp

Napisanie dokładnej solucji do tak rozbudowanej produkcji jak Dark Messiah jest rzeczą niemożliwą. Korytarze i jaskinie, które przemierza się w grze, to często tak zawiłe labirynty, że **udzielanie wskazówek w stylu „idź w lewo, idź w prawo" nie ma najmniejszego sensu.** Postanowiłem skupić się więc na czymś innym – na ogólnych radach, które ułatwią ci rozgrywkę. Zapraszam do lektury.

JAK ROZWINĄĆ BOHATERA?

Choć teoretycznie w Dark Messiah jest kilka dróg rozwoju, w praktyce okazuje się, że najlepiej się gra postacią zrównoważoną, potrafiącą poradzić sobie w bardzo różnych sytuacjach. Poniżej przedstawiam drzewo rozwoju wraz z komentarzami – w co i kiedy warto zainwestować.

Walka



Walka w zwarciu

• Pierwszy poziom musisz zdobyć – pozwoli ci on na szybkie zadawanie ciosów oraz na wykonanie szarży.

• • Drugi warto osiągnąć po to, by móc używać tarczy. Rozbrojenie, które również przy okazji dostaniesz, niezbyt ci się przyda.

• • • Poziom dla ludzi lubiących walkę w zwarciu. Pozwoli na przebicie bloku serią szybkich uderzeń oraz na skorzystanie z dwóch dodatkowych technik ataku.

Siła

• Tu sytuacja jest łatwa – z każdym kolejnym poziomem ataki są mocniejsze. Pierwszy to +2...

• • ...drugi to +4...

• • • ...zaś trzeci to +8. Jeśli chcesz walczyć przede wszystkim wręcz, inwestuj w siłę koniecznie.

Adrenalina

• Ta bardzo droga zdolność przedłuża czas trwania efektu adrenaliny i pozwala na wyprowadzenie dwóch potężnych ciosów.

Łucznictwo

• Wykup koniecznie – da ci możliwość przybliżenia przy celowaniu z łuku.

• • Ten i następny poziom są przeznaczone już tylko dla ludzi, którzy planują często używać łuku. Drugi poziom zwiększa celność strzał...

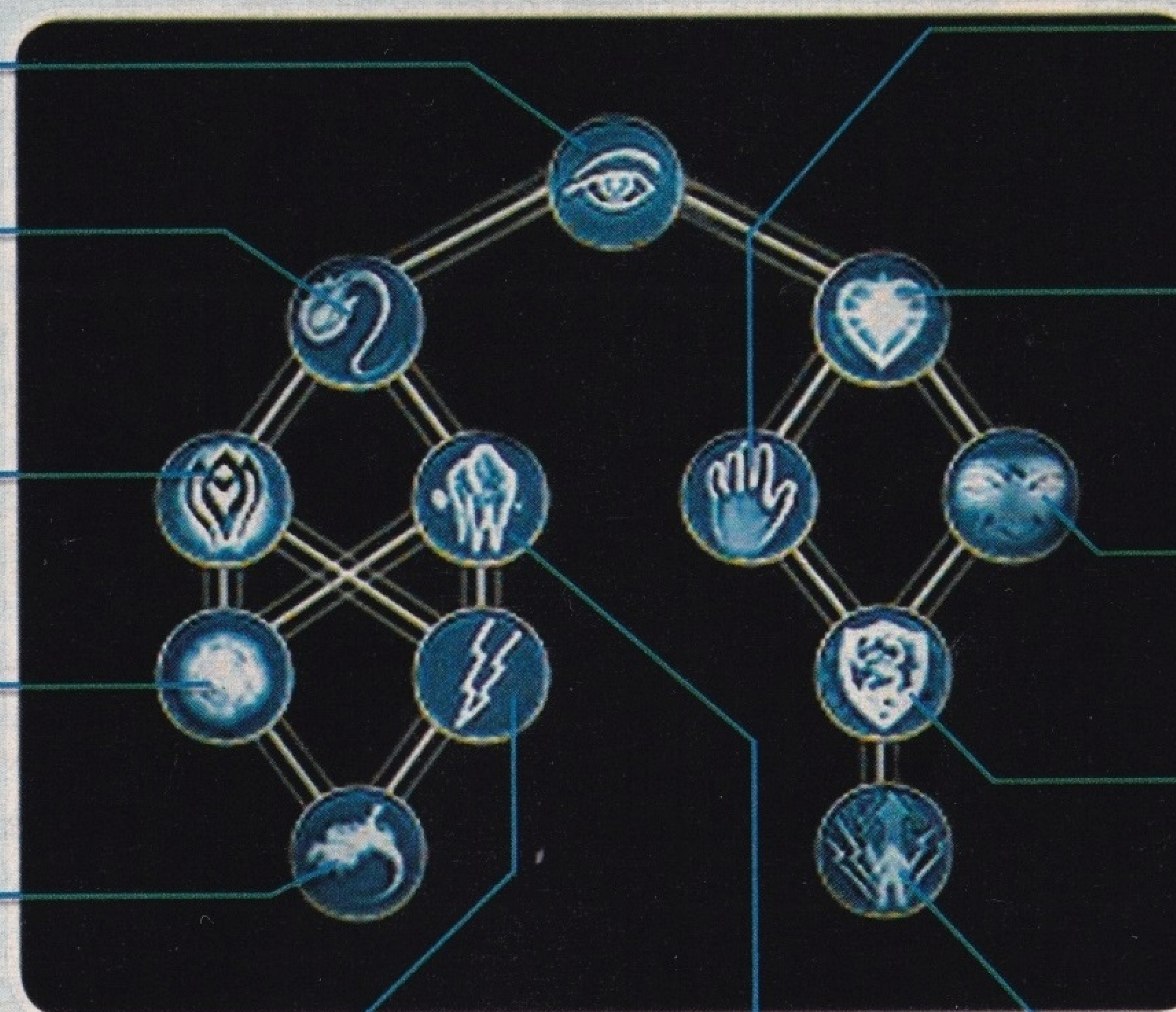
• • • ...a trzeci pozwala szybciej przeładowywać. Jeśli nie zamierzasz dużo walczyć na dystans, możesz sobie to śmiało odpuścić.

Trafienie krytyczne

• To już zdolność tylko dla zatwardziałych rębajłów. Pierwszy poziom daje 2% szans na to, że mocne uderzenie zada dwukrotnie więcej obrażeń...

• • ...zaś drugi poziom powiększa tę szansę do 4%.

Magia



Widzenie w ciemnościach

• Tego się nie uczysz – umiejętność tę dostajesz „gratis".

Płomienista strzała

• Mały ognisty pocisk, którym dodatkowo można sterować. W trybie adrenaliny wystrzeliwujesz kilka płomienistych strzał naraz.

Ognisty potrzask

• Nie jest porażająco skuteczny, ale sprawdza się – zwłaszcza w ciasnych przesmykach, którymi atakują Pająki.

Kula ognista

• Wolny i potężny pocisk mogący ranić jednocześnie kilku wrogów. W trybie adrenaliny jeszcze skuteczniejszy.

Morze ognia

• Coś w rodzaju miotacza ognia, czar strasznie drogi i wcale nie aż tak potężny. Adrenalina dodatkowo go wzmacnia.

Grom

• Zadaje obrażenia elektryczne, co sprawdza się zwłaszcza w wodzie – porazi wszystkich znajdujących się w niej przeciwników. W trybie adrenaliny przeskakuje z przeciwnika na przeciwnika.

Skucie lodem

• Pozwala na chwilę skuć przeciwnika lodem lub też zrobić ślizgawkę, na której bez wątpienia się wywróci. W trybie adrenaliny zamraża na stałe.

Telekineza

• Umiejętność tyle sympatyczna, co w sumie zbędna. Przydaje się tylko do zabierania mikstur i przedmiotów z niedostępnych normalnie miejsc.

Uleczenie

• Jedna z pierwszych umiejętności, które musisz posiąść – o ile nie pierwsza! Bez niej daleko nie zajdziesz; mikstur leczących nie ma aż tyle, by przeżyć.

Urok

• Przeciwnik na jakiś czas przechodzi na twoją stronę. Uważaj – nie zrań go wtedy, bo czar pryśnie.

Sanktuarium

• Przez jakiś czas jesteś odporny na ataki. Choć to droga impreza, warto w nią zainwestować – czasem to jedyna możliwość, by wyjść żywym z walki z otaczającymi cię wrogami.

Osłabienie

• Przeciwnicy atakują wolniej i słabiej. Przydatne tylko wtedy, gdy walczysz z dużą liczbą wrogów i część chcesz sobie zachować na później.

Dodatkowe

Kondycja
• Pozwala na dłuższy bieg, nurkowanie oraz – co ważne – większą liczbę kopnięć. Cecha konieczna!

Wytrzymałość
• Liczba punktów życia jest zwiększona do 60...
• • ...później 70...
• • • ...a na trzecim poziomie aż do 100. Warto zainwestować.

Odporność na trucizny
• Nie jest potrzebna od razu, jednak naprawdę warto się w nią zaopatrzyć przed walkami z Pająkami i Zombi. Dzięki niej – choć wciąż będzie można cię zatruć – punkty życia uciekać będą dużo wolniej.

Witalność
• Punkty życia szybciej się regenerują. Warto zainwestować.

Odtwarzanie many
• Trochę późno pojawia się ta cecha, ale dla maga jest ona niezbędna. Po jej wykupieniu niebieskie eliksiry wciąż są potrzebne, jednak można zaoszczędzić je na najtrudniejsze walki.

Czujność
• Pozwala na wykrycie tajnych obiektów oraz miejsc, jeśli stoisz chwilę nieruchomo – odpuść sobie, mało przydatna umiejętność.

Wiedza tajemna
• Działa podobnie jak wytrzymałość, tyle że powiększa liczbę punktów magii. Na pierwszym poziomie do 40...
• • ...na drugim do 70...
• • • ...a na trzecim do 100. Jeśli chcesz grać jako mag, koniecznie musisz mieć dużo punktów many.

Skradanie się
• Zabójca to klasa, którą wybrać powinni tylko najcierpliwsi gracze, gdyż ciche morderstwa nie przychodzą tu łatwo. Pierwszy poziom skradania się zmniejsza głośność kroków.
• • Drugi zwiększa obrażenia, które zadasz, atakując z zaskoczenia.
• • • Na trzecim stajesz się już prawie niewidzialny, możesz skradać się bezszelestnie, a nawet okradać wrogów.

Włamywacz
• Pozwala na otwieranie zamkniętych drzwi i skrzyń – zyskasz dzięki temu trochę dodatkowych eliksirów, ale nie powiem, żeby to była umiejętność pierwszej potrzeby.

PRZECIWNICY

Kluczem do zwycięstwa jest poznanie swoich przeciwników. **Świadomość ich wad i zalet pozwoli ci opracować odpowiednią technikę ich uśmiercania.** To małe zestawienie powinno być dla ciebie pomocne.

Wrogów dzielimy na 4 grupy: Ludzi, Nieumarłych, Demony i Zwierzęta. Każda z nich jest dość różnorodna i posiada przynajmniej kilku przedstawicieli. Oto analizy każdego z nich.

Wszyscy ludzie są wyjątkowo wrażliwi na ogień.

Ludzie

Czarni Strażnicy



Obecni już od początku gry, podstawowi przeciwnicy uzbrojeni w miecze, rzadziej w łuki lub dodatkowo w tarcze. **Typowe mięso armatnie**, które w pojedynku jeden na jeden nie ma żadnych szans. Najłatwiej pokonać ich standardową taktyką – **przygotuj blok, a gdy atak przeciwnika się nie powiedzie – wyprowadź kontrę**, zadając maksymalnie silne uderzenie (przytrzymaj przycisk myszy) oraz często korzystając z kopniaków (wrzucaj wrogów do ognia i na kraty z kolcami).

Siła Czarnych Strażników tkwi w liczebności. Ponieważ nie starają się blokować twoich uderzeń, wyprowadzają cios za ciosem. Walcząc jednocześnie z trzema przeciwnikami, praktycznie nie będziesz miał czasu na wykonanie własnego cięcia.

Walcząc przeciwko grupie, zadawaj szybkie, lekkie ciosy. Staraj się też odpowiednio ustawić, by mieć wszystkich wrogów przed sobą. Jeśli spróbują cię okrążyć – uciekaj.

Uczniowie Nekromantów

Powszechni w rozdziale ósmym. Nie posiadają żadnych zdolności ofensywnych poza szybkimi nogami i długimi językami. Czyli mówiąc bardziej obrazowo, **jeśli drania nie ukatrupisz, to pobiegnie donieść o twojej obecności swojemu nauczycielowi.**

Nekromanci

Przedstawiciele „lekkiej artylerii", którzy po raz pierwszy pojawiają się w rozdziale drugim. Słabo opancerzeni, wyposażeni jedynie w hak. **Dzięki miotanym kulom ognia są dość niebezpieczni w walce dystansowej.**

Ich kluczową zdolnością jest możliwość przyzywania Zombi oraz wskrzeszania leżących w pobliżu zwłok. **Jeśli dasz Nekromancie chwilę, to będziesz musiał zmierzyć się z nim samym i jego liczną armią**, jaką zawezwie do pomocy.

Sposób na zabicie Nekromanty jest bardzo prosty i musi być realizowany za wszelką cenę. Podbiegnij do drania, zadaj dwa ciosy i zapomnij, że w ogóle go spotkałeś. **Szybkość ma kolosalne znaczenie, jeśli nie pokonasz go w ciągu kilkunastu sekund, nie pokonasz go wcale.**



Nieumarli

Zombi

Po raz pierwszy pojawiają się w prologu i są jednym z najczęściej spotykanych wrogów. **Choć są głupie i powolne, nie możesz sobie pozwolić, by je lekceważyć!** Uderzają z ogromną siłą, a do tego korzystają z broni chemicznej, rozpylając wokół siebie trującą chmurę.

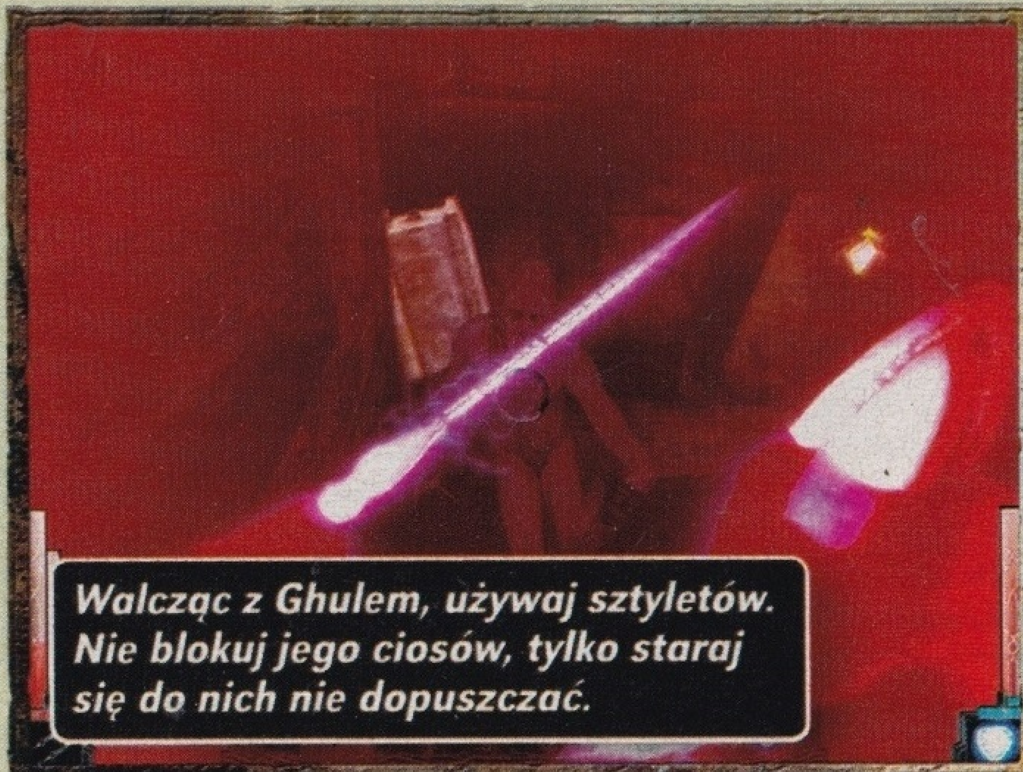
Najlepszym sposobem walki z Zombiakami jest ostrzał z dystansu. Nim przeciwnik zbliży się do ciebie, zdążysz go kilkakrotnie trafić z łuku lub porazić zaklęciem. Dodatkową zaletą tej taktyki jest uniknięcie trującej chmury.

Jeśli grasz wojownikiem i nie możesz uniknąć walki w zwarciu, to atakuj szybko i skutecznie. **Przygotuj się do zadania silnego ataku, podbiegnij, uderz i odbiegnij.** Pamiętaj, że nie musisz walczyć z wszystkimi zombiakami – czasem szybciej i wygodniej jest po prostu je ominąć. Pod żadnym pozorem nie walcz jednak statycznie, bo o ile uda ci się ich ciosy blokować tarczą, o tyle przed chmurą śmiercionośnego gazu się nie uchronisz.


Zombi są powolne i niezdarne, lecz jeśli już trafiają, to zadają spore obrażenia.

Ghule

Szybkie, zwinne i silne niczym Zombi. Walka z nimi jest bardzo trudna i jeśli będziesz prowadził ją w sposób chaotyczny, to niechybnie zginiesz.


Walcząc z Ghulem, używaj sztyletów. Nie blokuj jego ciosów, tylko staraj się do nich nie dopuszczać.

Zapomnij o silnych ciosach, **skup się na zadawaniu lekkich, ale błyskawicznych pchnięć i cięć.** Jeśli możesz, to zamień miecz na sztylety, dzięki którym będziesz szybciej wyprowadzał ciosy.

Pamiętaj również, że Ghule zazwyczaj atakują w grupach i robią wszystko, żeby cię okrążyć. Nie możesz do tego dopuścić!

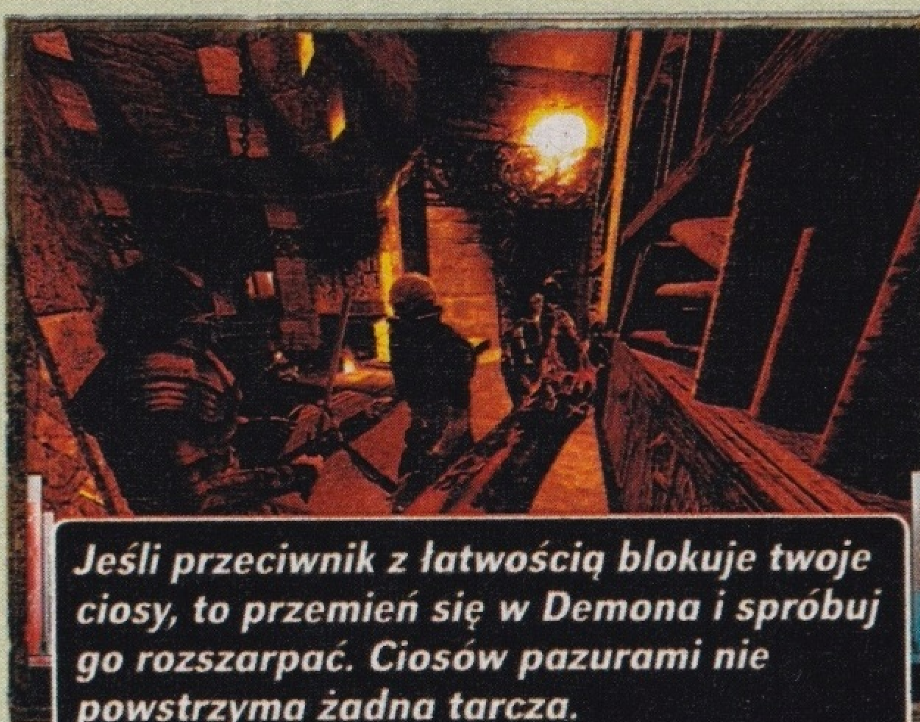
Lisze

Po raz pierwszy pojawiają się w szóstym rozdziale i **są jednymi z najtrudniejszych przeciwników, jakich napotkasz.** Posiadają wszystkie cechy Nekromantów, z tą jednak różnicą, że działają szybciej oraz są kilkakrotnie bardziej wytrzymałe.

Receptą na sukces jest prędkość, musisz błyskawicznie zbliżyć się do Lisza i walić go najmocniej jak potrafisz. Nie daj mu choćby sekundy na przyzwanie wsparcia – jeśli się spóźnisz, to już możesz wczytywać poprzedni stan gry.

Wampirzy Rycerze

Ci doskonale wyposażeni rycerze, których napotkasz w rozdziale ósmym, **są najsilniejszymi wojownikami w grze.** Posiadają olbrzymie tarcze, a dzięki wspaniałemu refleksowi odbijają większość ciosów. Na domiar złego jako jedyni są odporni na kopniaki, więc nie da się ich strącić w przepaść. Jak sobie z nimi poradzić? Mag ma ułatwioną sprawę, kilka czarów i po kłopocie. Wojownik musi użyć tarczy do blokowania uderzeń wroga, a następnie kontrować, zadając szybki cios. **Skuteczną taktyką jest również przemiana w Demona i rozszarpanie Rycerzy swoim pazurami.**


Jeśli przeciwnik z łatwością blokuje twoje ciosy, to przemień się w Demona i spróbuj go rozszarpać. Ciosów pazurami nie powstrzyma żadna tarcza.

Demony

Gobliny

Z nieznanych powodów w grze do Demonów zostały zaliczone trzy rasy: Gobliny, Orkowie i Cyklopy. Pomińmy kwestie przynależności i skupmy się na rzeczy najważniejszej – **wszyscy przedstawiciele tej grupy mają jedną podstawową słabość – są szczególnie podatni na elektryczność.** Warto więc to wykorzystać, używając w walce z nimi odpowiedniej broni lub stosując „elektryzujące" zaklęcia.


Gobliny zazwyczaj atakują w kupie, lecz nawet wtedy są niczym więcej jak mięsem armatnim.

Gobliny są generalnie mało wytrzymałe i zadają minimalne obrażenia. Ich podstawową zaletą jest liczebność, niemal zawsze atakują kupą. Sposób na wygraną jest prosty – **nic sobie nie rób z ich nieporadnych ciosów i spokojnie zadaj jedno lub dwa możliwie najsilniejsze uderzenia.** Po takiej dawce albo Goblin padnie martwy, albo ucieknie. Efekt praktycznie ten sam.

Orkowie

Pojawiają się w rozdziale piątym i mogą powodować sporo trudności. Uzbrojeni w tarcze i olbrzymie miecze są doskonałymi wojownikami. **Świetnie blokują ciosy, atakują w sposób nieprzewidywalny** i na domiar złego zazwyczaj poruszają się parami.


Orkowie są doskonałymi wojownikami. Walcząc z nimi, staraj się wykorzystać elementy otoczenia.

Walka z Orkiem trwa dość długo, dlatego **najlepszym sposobem na zwycięstwo jest wykorzystanie otoczenia.** Jeden celny kopniak, a przeciwnik się smaży albo wisi na kolcach jako element dekoracyjny. Jeśli jednak musisz się pojedynkować, często blokuj, a ciosy wymierzaj w nogi, dążąc do przewrócenia wroga.

Cyklopy


Jedynym wrażliwym punktem Cyklopa jest jego oko. Ciosy w inne części ciała nie zadają mu zupełnie żadnych obrażeń.

Wprawdzie w grze występuje ich tylko pięć, jednak mogą one stanowić niemały problem. **Jedynym czułym miejscem Cyklopa jest jego oko.** W trafieniu w nie nie byłoby może nic trudnego, gdyby nie fakt, że Cyklop ma z 10 metrów wzrostu, nie masz więc szans do oka doskoczyć.

Magowie i łucznicy mają proste zadanie – ustawić się poza zasięgiem Cyklopa (np. na podwyższeniu) i razić w oko tak długo, aż bestia padnie martwa lub przewróci się otumaniona – wówczas wystarczy podbiec z mieczem i zadać potężny cios w ślepię.

Wojownik ma znacznie trudniej. Najpierw **musisz sprowokować Cyklopa do ciosu i wykonać unik.** Po nietrafionym uderzeniu bestia na chwilę przykuca – to jedyny moment by ją trafić. Całą operację trzeba powtórzyć kilkakrotnie.

Podobnie jak z Orkami, najłatwiejszym sposobem na zabicie Cyklopa jest wykorzystanie elementów otoczenia. Bestia jest wielka i powolna, dlatego z łatwością możesz przewrócić na nią statuę (w piątym rozdziale) czy też spuścić na jej głowę pień drzewa (w rozdziale siódmym).

Zwierzęta

Małe Pająki

W grze występują rzadko i są praktycznie niegroźne. Pod warunkiem, że je zobaczysz! Zabijesz je choćby najlżejszym ciosem, **jeśli jednak ich nie zauważysz, zostaniesz boleśnie ukąszony.**

Małe Pająki przebywają zazwyczaj w nieoświetlonych korytarzach, dlatego kiedy przechodzisz przez takie miejsca, pamiętaj o zdolności widzenia w ciemnościach (dostępna od początku gry).

Ściskacze Twarzy

Te przerośnięte latające stworzenia przypominające ośmiornice mogą ci nieźle zajść za skórę. **Są szybkie, pojawiają się znikąd i zazwyczaj atakują stadem.** Miej oczy dookoła głowy. **Jeśli walczysz z więcej niż jednym Ściskaczem, kryj się w wąskim tunelu** – da ci to pewność, że nie zostaniesz okrążony lub zaatakowany z góry.


Ściskacze Twarzy są szybkie, zwinne i do tego zazwyczaj napadają całym stadem.

Najłatwiejszym sposobem ubicia tego stworzenia jest celnie wymierzona kula ognia. Jeśli nie grasz magiem, to noś w plecaku kilka przeznaczonych właśnie na tę okazję zwojów z tym czarem.

Wielkie Pająki

Stukrotnie większe od swoich poprzedników i o wiele bardziej niebezpieczne. Atakują grupami i są stosunkowo wytrzymałe. **Ich ciosy są teoretycznie niegroźne, bo zabierają wyłącznie 1 lub 2 punkty życia**, jednak mają okropny skutek uboczny – zakażenie krwi.


Uważaj, Wielkie Pająki potrafią chodzić po ścianach!

Jeśli zostaniesz zakażony, twoja sprawność ruchowa znacznie się pogorszy, a energia zacznie drastycznie spadać. Na szczęście nie do zera – **trucizna przestanie działać, gdy zostanie ci ostatnie 5 punktów życia.**

Walka z Wielkimi Pająkami jest niestety złem koniecznym. Nie ma tu reguły, tnij mieczem na lewo i prawo i staraj się zachować możliwie największy dystans. **Są za słabe, by cię zabić, jednak walka z nimi będzie trwać dość długo.** Wykorzystaj wiadomość, iż Pająki (podobnie jak inne zwierzęta) są bardzo wrażliwe na ogień! Szczególnie szybko możesz się z nimi uporać, gdy wykorzystujesz długą, podpalającą przeciwników laskę. Warto też przeciw nim stosować ognisty potrzask, o ile oczywiście znasz ten czar.

Na pewno zostaniesz zatruty, i to wielokrotnie – zaakceptuj więc ten fakt i wylecz rany (lub użyj antidotum) dopiero po pokonaniu wszystkich wrogów.

Szkoła inteligentnej walki

Wprowadzenie

W Dark Messiah, można wyróżnić dwa style walki: bezmyślna siła i zabójstwo doskonałe. Pierwszy z nich jest wyjątkowo prosty – chwytasz miecz, sztylety czy też inny oręż i nawalasz wroga tak długo, aż padnie.


Skrzynie z symbolem Smoka zawsze zawierają jakieś przydatne przedmioty.

Drugi sposób walki wymaga użycia intelektu i zmysłu obserwacji. **Zamiast na sile opierasz się tu na wykorzystaniu otaczających cię obiektów i praw fizyki.** Zamiast nawalać, zadajesz tylko jeden cios. Jest on jednak śmiertelny.

Walka w sposób inteligentny jest po pierwsze niesamowicie efektowna i satysfakcjonująca, a po drugie znacznie **ułatwia życie w sytuacjach, gdy przeciwnicy mają znaczną przewagę liczebną.** W tym dziale znajdziesz więc garść rad, których zastosowanie pozwoli zabijać wrogów w finezyjny sposób.

Wykorzystanie otoczenia

Rozejrzyj się uważnie dookoła. **Niemal wszystko, co znajduje się w pobliżu ciebie, może zostać użyte, by uśmiercić przeciwnika.** Po co tracić czas na walkę, kiedy można zrzucić wrogowi coś na głowę?


Spadająca krata błyskawicznie zabije każdego, choćby najsilniejszego przeciwnika.

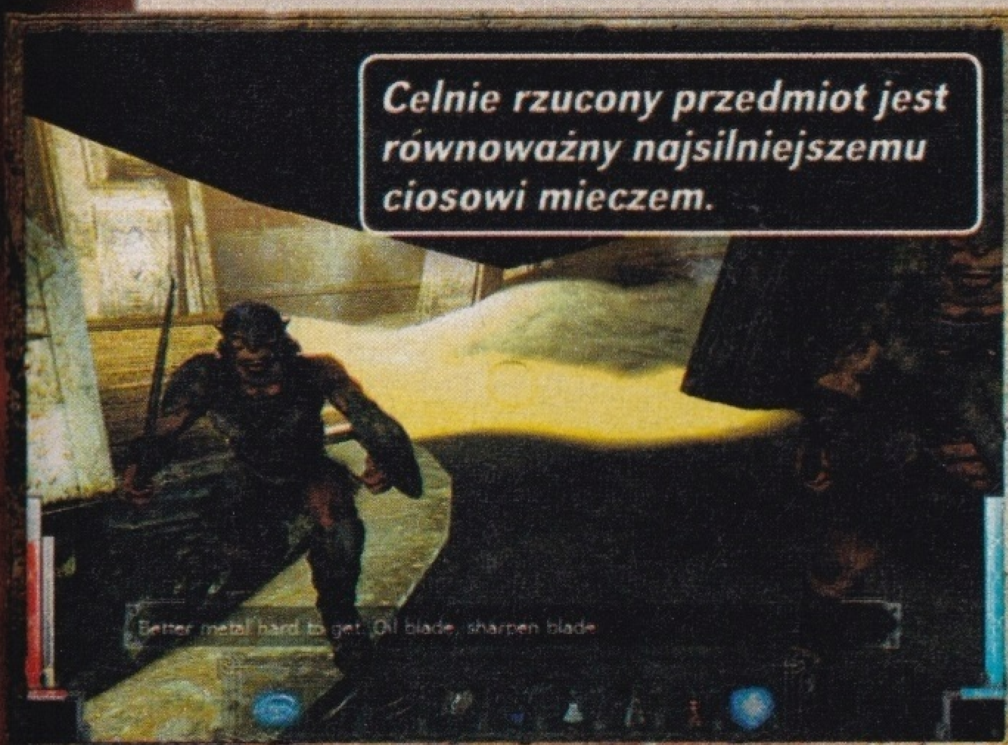
Jest kilka stałych elementów pozwalających natychmiast uśmiercić niemilca. Po pierwsze – żyrandole i inne wiszące obiekty. **Jeśli widzisz jakiś obiekt pod sufitem, poszukaj liny, która go tam utrzymuje.** Jej przecięcie (najłatwiej z łuku) zakończy życie stojącego pod żyrandolem przeciwnika.

Po drugie – półki i podesty z przedmiotami. **Można je zazwyczaj albo wywrócić, albo odciąć mieczem ich podstawę.** Efekt jest taki sam – zawartość podestu spadnie na nadbiegającego wroga.

Po trzecie – mosty. Niemal każdy z występujących w grze jest przymocowany linami. **Ich przecięcie powoduje zerwanie mostu**, odcinając wrogom dostęp do ciebie bądź posyłając ich w przepaść.

I wreszcie po czwarte – kraty. Poczekaj, aż przeciwnik będzie przechodził przez drzwi, a następnie **przestaw dźwignię, upuszczając na niego kratę.** Szczególnie polecam ten sposób w przypadku walki z bossami.

Rzucanie w przeciwników


Celnie rzucony przedmiot jest równoważny najsilniejszemu ciosowi mieczem.

Kolejna z taktyk bazuje na ciskaniu we wrogów przeróżnymi przedmiotami. **Naczynie, skrzynia, kamień – wszystko można rozbić na głowie wroga, powodując jego wywrócenie.** A wtedy już wystarczy podbiec i jednym ciosem dokończyć dzieła.

Szczególnie interesującym pociskiem są wazy wypełnione olejem. Po rozbiciu takiej na głowie wroga wystarczy odrobina ognia, aby zmienił się on w piękną żywą pochodnię.

Zasada jest więc prosta – idąc korytarzem, zawsze coś ze sobą taszczaj. To tak na wypadek gdybyś spotkał przeciwnika – przecież nie wypada ci przywitać go z pustymi rękami. Gdy tylko nieprzyjaciel pojawi się na celowniku, „podaruj" mu niesiony prezent. Kiedy wróg z radości upadnie na plecy, szybko do niego podbiegnij i przebij go mieczem.

Kopanie

Najbardziej skuteczna broń w całej grze. **Żaden miecz ani żadne zaklęcie nie ma tak zabójczego skutku jak celnie wymierzony kop.** Jeśli odpowiednio się ustawisz i trafisz – przeciwnik w ciągu jednej sekundy powędruje w zaświaty.

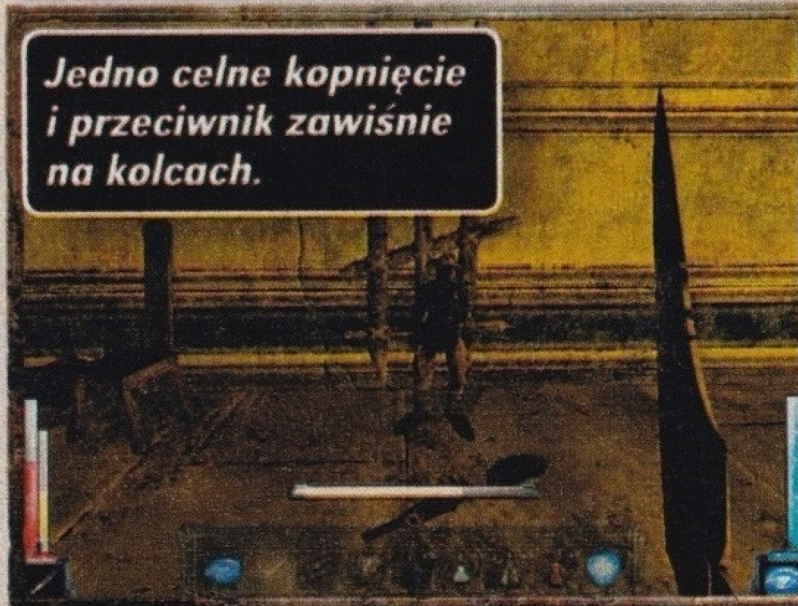
Kopniaki można podzielić na trzy kategorie. Po pierwsze – „kopy z wysokości". **Stań w pobliżu przepaści i spróbuj strącić w nią wroga.** (Najlepiej będzie, gdy zakradniesz się tak cicho, by nie spostrzegł, że nadchodzisz). Ten sposób sprawdza się też doskonale w piętrowych pomieszczeniach. Każdy upadek z co najmniej 3 metrów jest dla przeciwnika śmiertelny.

Drugą grupą są kopniaki w ogień. Do tego celu wystarczy choćby bardzo małe palenisko. Wszyscy wrogowie są niezwykle podatni na płomienie i **wpadnięcie do ogniska choćby na sekundę przemieni ich w żywe pochodnie.**

I wreszcie moja ulubiona zabawa, kopniaki posyłające na kolce. Dekoratorzy wnętrz w Dark Messiah zadbali o to, by pomieszczenia przypominały scenerie z najgorszych horrorów. Ściany naostrzone kolcami są tak powszechne jak stoły w normalnych domach. **Jeden celny kopniak, a wróg nabije się na taką ściankę i zawiśnie na niej jako makabryczne trofeum.**

Na koniec kilka zdań o odpowiednim ustawieniu. Jeśli widzisz wroga i wiesz, że potyczki nie unikniesz, to przynajmniej wybierz, gdzie ją stoczysz. **Stań w jakimś trudno dostępnym lub niebezpiecznym miejscu.** Gdy przeciwnik będzie szarżował, wyczekaj spokojnie, a następnie poślij mu solidnego kopa, strącając go w przepaść lub ogień.

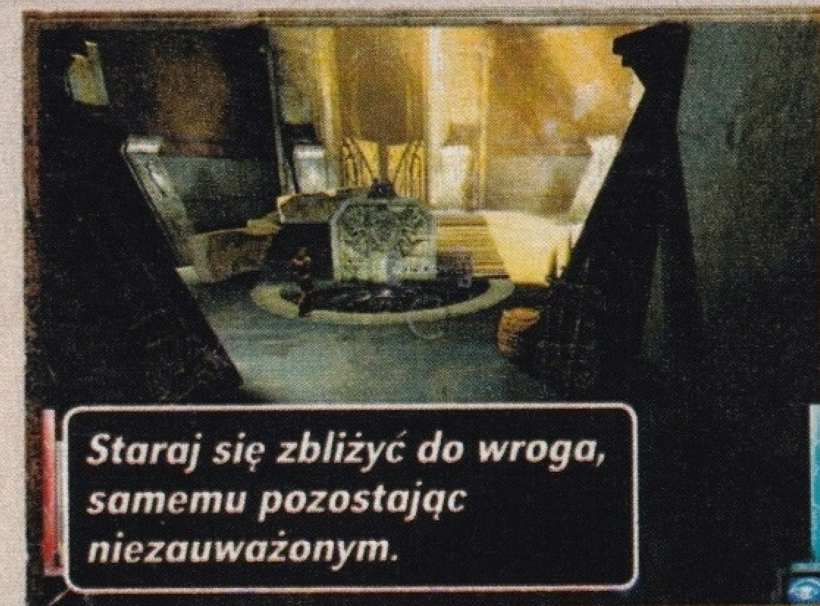

Ustawiając się nad przeciwnikiem, zyskujesz olbrzymią przewagę. Nie ma szans, by przedostał się do ciebie.


Jedno celne kopnięcie i przeciwnik zawiśnie na kolcach.

Skradanie się

Pomimo że masz na sobie 20 kilogramów zbroi, a w plecaku niesiesz 10 mieczy, dla swoich wrogów pozostajesz zazwyczaj niewidoczny. **Zainwestuj w rozwój cech związanych ze skradaniem się**, uzbrój się w sztylety i podejdź cicho do wroga. Jeśli masz szczęście – jednym ciosem podetniesz mu gardło.

Jeśli ci się nie uda, to i tak będziesz miał przewagę. **Podkradając się do przeciwnika, masz więcej czasu, by odpowiednio się ustawić** i ułatwić sobie wyprowadzenie potężnego ciosu, po którym wystarczy podbiec i dobić wywróconego nieprzyjaciela.


Staraj się zbliżyć do wroga, samemu pozostając niezauważonym.

Mistrzostwo w fechtunku

Ostatnie rady w mojej szkole walki dotyczą inteligentnego posługiwania się orężem. Bo **w Dark Messiah nie wystarczy szybko klikać myszką, by zabić wszystkich wokół.** Trzeba myśleć i wiedzieć, kogo i czym najłatwiej jest trafić. Pierwszym elementem, na który warto zwrócić uwagę, jest odpowiedni dobór broni.

Standardem jest miecz i tarcza. Ten zestaw sprawdza się doskonale w 50% sytuacji. Jeśli go używasz, to **pamiętaj, by wykorzystać jego unikatową zaletę, czyli blokowanie ciosów.**

Drugą opcją jest laska. Przyjęło się, że walczą nimi tylko magowie, jednak w tej grze jest inaczej. **Laska sprawdza się najlepiej jako broń w półdystansie, przez co jest idealna do bicia się z kilkoma przeciwnikami jednocześnie.**

Trzecim godnym uwagi orężem jest **łuk – korzystając z niego, miej na podorędziu szybszą broń**, na wypadek gdyby przeciwnik się za bardzo zbliżył.

I wreszcie ostatnia możliwość: sztylety. **Najszybsza i najbardziej zabójcza z broni**, jednak z dość poważną wadą – brakiem możliwości parowania uderzeń. Sztylety są najlepszym orężem przy walce ze zwinnymi przeciwnikami (Ghule, Gobliny), bowiem jako jedyne pozwalają ich skutecznie trafić. Gdy używasz miecza, przeciwnik 3 razy zada ci cios, gdy będziesz brał zamach.

Kilka słów należy się możliwości walki pod postacią Demona (dostępna od 7 rozdziału). Rada jest prosta – korzystaj z niej w starciach z wrogami blokującymi uderzenia (Orkowie, Rycerze). **Ciosy pazurami są praktycznie nie do zatrzymania**, więc błyskawicznie tych przeciwników pokonasz.

Skoro dobór broni mamy już za sobą, czas skreślić kilka słów o samej walce. Pierwsza rada jest oczywista – **nie wal na oślep.** Patrz, gdzie stoi twój przeciwnik, i atakuj, tylko jeśli jest blisko. Zwróć też uwagę na jego ruchy – jeśli wróg wyprowadza właśnie cios, to nie masz szans go ubiec i trafić jako pierwszy.

I w tym miejscu dochodzimy do meritum, czyli defensywy. **Podstawą każdego udanego ataku jest właściwa obrona.** Użyj bloku, by sparować cios i wybić przeciwnika z rytmu. Nim wróg się otrząśnie, zyskasz kilka cennych sekund na zadanie własnego uderzenia.

Jeśli miałbym wybrać między zwykłym uderzeniem a silnym ciosem (trzeba dłużej przytrzymać klawisz myszy), to skłaniałbym się ku pierwszej opcji. **Szybkość i dynamika walki jest najważniejsza**, lepiej ranić wroga 3 razy w jednym ataku niż raz porządnie.

Kolejną kwestią, jaką chce poruszyć w tej części, jest celność ciosów. Czyli mówiąc prościej: patrz, gdzie bijesz, bo to ma znaczenie. **Atakuj odsłonięte części ciała – nogi, ręce.** Uderzenia w korpus przynoszą gorszy efekt, a w głowę trafić się praktycznie nie da.

Gdy walczysz jeden na jeden, **twoim podstawowym celem powinno być przewrócenie przeciwnika.** Celuj w nogi, bo jeśli w nie trafisz, to przeciwnik upadnie. A gdy będzie leżał, to już po walce – dobiegnij i poślij go w zaświaty.

Walcząc z kilkoma wrogami, skup się na płytkich ciosach i blokach. Na zadanie silnego uderzenia nie będzie bowiem czasu, a nawet jeśli przewrócisz przeciwnika, to jego kompan nie pozwoli ci go dobić.

Rady ogólne

Jeśli możesz, to uciekaj, zamiast walczyć. Może nie brzmi to szalenie emocjonująco, jednak sprawdza się znakomicie. Bez sensu jest tracić czas i zdrowie na walkę z wrogiem, skoro można go po prostu ominąć. Jeszcze się nazabijasz.

Rozglądaj się uważnie. Największą trudnością w grze jest znalezienie właściwej drogi. **Część przejść jest zamaskowanych i wymaga rozbicia desek**, zniszczenia półki czy też przesunięcia odpowiedniej dźwigni. Wszystkie te elementy bardzo łatwo jest przegapić, a korytarze przypominają niekiedy prawdziwe labirynty.

Widzenia w ciemnościach używaj wyłącznie w miejscach, gdzie zupełnie nie ma światła. **W oświetlonych korytarzach ta zdolność będzie ci po prostu przeszkadzać** i powodować niezauważanie istotnych szczegółów. Ważna rada – nie musisz czekać, aż czar minie, możesz go samodzielnie „wyłączyć".

Patrz do góry. Od piątego rozdziału, w którym to znajdziesz łuk linowy, zaczyna się koszmar polegający na zaczepianiu lin i wdrapywaniu się po nich. Ten schemat przewija się w grze wielokrotnie i **jeśli nie masz możliwości, by podążać do przodu, to w 90% oznacza to, że musisz użyć gdzieś łuku** i wdrapać się po linie.

Rozglądaj się bardzo starannie i pamiętaj, że **łuk linowy pozwoli dostać ci się w na pierwszy rzut oka niedostępne miejsca.** Tam bardzo często znajdziesz sekretne pomieszczenia, kryjące wiele unikatowych przedmiotów.

Wszędzie, gdzie będziesz miał taką możliwość, wykuwaj nowe miecze. Nigdzie nie znajdziesz lepszego oręża niż to, które stworzysz sobie własnoręcznie.

Słuchaj tego, co mówi do ciebie znajdująca się w twojej głowie demonica. Poza tym, że jest dowcipna i przyjemnie złośliwa, nieraz udzieli ci też rad, które pozwolą pchnąć akcję do przodu.

I na koniec jeden truizm: często zapisuj stan gry. **W zabójczym świecie Dark Messiah błyskawiczna i efektowna śmierć czai się za każdym rogiem.** Parafrazując słowa reklamy: „nawet nie zauważysz, kiedy umrzesz".


Największym problemem w grze jest odnalezienie właściwej drogi. Jeśli widzisz nad sobą drewnianą belkę, to znak, że trzeba użyć linowego łuku.

Autor: Artur Okoń (& Teutates)

TYLKO U NAS PRAWDZIWE BRZMIENIE

Real Music w oryginalnym wykonaniu

HITY		nr 73555 3,66 zł z VAT REAL	POLI	nr 72555 2,44 zł z VAT MONO
Doar Cu Tine	Active	FYNU1383	FYNP3383	FYNZN3383
Take My Breath Away	Active8	FYNU1435	FYNP3435	FYNZN3435
Kylie	Akcent	FYNU1192	FYNP3192	FYNZN3192
Jokero	**Akcent**	**FYNU1258**	**FYNP3258**	**FYNZN3258**
French Kiss	Akcent	FYNU1384	FYNP3384	FYNZN3384
Feel Alive	Benassi Bros.	FYNU1345	FYNP3345	FYNZN3345
Every Single Day	Benassi Bros	FYNU1025	FYNP3025	FYNZN3025
Tennessee	Bob Sinclar feat. Farrell...	FYNU1436	FYNP3436	FYNZN3436
Yeah Yeah	Bodyrox feat. Luciana	FYNU1434	FYNP3434	FYNZN3434
Everytime We Touch	Cascada	FYNU1317	FYNP3317	FYNZN3317
Mama Say Mama Say	Caramel Club	FYNU1442	FYNP3442	FYNZN3442
Would You Feel	C-Bool	FYNU1346	FYNP3346	FYNZN3346
Walking On The Moon	Delano & Crockett	FYNU1395	FYNP3395	FYNZN3395
Sunrise	DJ Kris	FYNU1281	FYNP3281	FYNZN3281
Get Down	DJ Magic	FYNU1376	FYNP3376	FYNZN3376
Dance 4 Life	DJ Tiesto	FYNU1377	FYNP3377	FYNZN3377
Traffic	DJ Tiesto	FYNU1051	FYNP3051	FYNZN3051
Dzień dobry Polsko	Doniu & Liber	FYNU1416	FYNP3416	FYNZN3416
Move Your Love	Double Nation Dance...	FYNU1318	FYNP3318	FYNZN3318
Sextasy	**East Clubbers**	**FYNU1327**	**FYNP3327**	**FYNZN3327**
Never Stop 2006	East-West Rockerz	FYNU1312	FYNP3312	FYNZN3312
Proper Education	Erik Prydz feat. Floyd	FYNU1432	FYNP3432	FYNZN3432
S.O.S. (Message In A Bottle)	Filterfunk	FYNU1231	FYNP3231	FYNZN3231
Insane	Forseco	FYNU1363	FYNP3363	FYNZN3363
Trochę ciepła	**Gosia Andrzejewicz**	**FYNU1413**	**FYNP3413**	**FYNZN3413**
Dolly Song (Leva's Polka)	**Holly Dolly**	**FYNU1321**	**FYNP3321**	**FYNZN3321**
Explosion	Kalwi & Remi	FYNU0272	FYNP1050	FYNZN1367
Victory	Kalwi & Remi	FYNU1433	FYNP3433	FYNZN3433
Dlaczego nie	Kasia Kowalska	FYNU1428	FYNP3428	FYNZN3428
Samba de Janeiro	Los Brasilieros	FYNU1268	FYNP3268	FYNZN3268
Trebles	**M Brother**	**FYNU1285**	**FYNP3285**	**FYNZN3285**
Sacrum	**Mezo**	**FYNU1369**	**FYNP3369**	**FYNZN3369**
Let Me In	Neros	FYNU1422	FYNP3422	FYNZN3422
Moving On Stereo	Pakito	FYNU0503	FYNP1272	FYNZN1515
Living On Video	**Pakito**	**FYNU0463**	**FYNP1210**	**FYNZN1482**
Hau Hau	Piesek Leszek	FYNU1424	FYNP3424	FYNZN3424
Psalm dla Ciebie	Piotr Rubik	FYNU1367	FYNP3367	FYNZN3367
Satellites	September	FYNU1245	FYNP3245	FYNZN3245
Higher	Starstylers	FYNU1371	FYNP3371	FYNZN3371
Time To Party	The Jet Set	FYNU1444	FYNP3444	FYNZN3444
Sway	The Pussycat Dolls	FYNU1431	FYNP3431	FYNZN3431
Życie	**Verba**	**FYNU1401**	**FYNP3401**	**FYNZN3401**
Młode wilki 3	Verba	FYNU1279	FYNP3279	FYNZN3279

REAL MUSIC są dostępne dla telefonów:Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i,6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i. Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: **FYNU1279**

ODSŁUCHAJ DZWONEK

Zadzwoń pod numer *7155

Usługa dostępna dla dzwonków: polifonicznych , real music oraz odgłosów

ODGŁOSY NR 73555 3,66 zł z VAT

Dla telefonów z możliwością odtwarzania ODGŁOSÓW (obsługujących mp3 lub amr)

BUDZIKI / **Odjechane Gadki**

(piosenka) Telefon jest od tego aby budzić mnie na całego.	FYNU0551
(Ziew) nie wstawaj (śmiech) nie musisz dziś iść do pracy (śmiech) Twój szef Cie lubi	FYNU0555
Mrówka, krówka i baranek… No, weź już wstań, żebym nie musiał tych głupot gadać	FYNU0490
Biegniemy do szkoły, by się uczyc głupot jak dume pszczoły. Pobudka!	FYNU0491
Za chwile nastąpi połączenie z prezydentem (słabnący sygnał połączenia)	FYNU0554
Wyjmuj komórę psie! Inaczej łeb Ci rozwalę	FYNU0486
(fałszowana melodia) i będę tak śpiewał dopóki nie odbierzesz...	FYNU0546
Dzwonię do Ciebie w bardzo ważnej sprawie (łamaną polszczyzną)	FYNU0543
Ziomuś, normalnie Ci chyba komórka krzyczy w kiermanie to weź nie wiruj tylko halo halo	FYNU0544
(muzyka techno) Odbierz telefooooooon!! (muzyka techno)	FYNU0557
(muzyka techno) SMSSSSSSSSSSSS!! (muzyka techno)	FYNU0558
(odgłos spłuczki w toalecie) bełkotliwy śpiew pijaka...	FYNU0559

ODGŁOSY są dostępne dla telefonów: Nokia: 3200, 3220, 6020, 6230, 6230i,6260, 6630, 6650, 6670, 6810, 6820, 7600, 7610,7650; Motorola: V3, V300, V500, V547, V550, V600; Siemens: C65, CX65, CX70, M65, S65; SonyEricsson: K300i, K500i, K700i, K750i Aby pobrać wyślij SMS pod numer 73555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np: **FYNU0145**

*DZWONKI

PRZEBOJE	nr 73555 3,66 zł z VAT REAL	nr 72555 2,44 zł z VAT POLI	MONO
2 bajki	FYNU0517	FYNP0997	FYNZN1340
All Good Things (Come to an End)	**FYNU9108**	**FYNP1332**	**FYNZN1546**
Boten Anna	**FYNU9094**	**FYNP1300**	**FYNZN1529**
Illegal	FYNU9111	FYNP1341	FYNZN1552
Irreplaceable	FYNU9101	FYNP1262	FYNZN1556
Niech mówią, że to ...	FYNU0207	FYNP0912	FYNZN1287
Policeman	FYNU0521	FYNP1134	FYNZN1436
I Don't Need A Man	FYNU9097	FYNP1298	FYNZN1530
I Wanna Love You	FYNU9099	FYNP1324	FZMZN1542
Too Little, Too Late	**FYNU9098**	**FYNP1321**	**FYNZN1539**
Say It Right	FYNU9138	FYNP1345	FYNZN1558
Szansa	FYNU0518	FYNP1177	FYNZN1460
Kryminalni	FYNU0283	FYNP1047	FYNZN1375
Smack That	**FYNU9081**	**FYNP1301**	**FYNZN1531**
Vi Sitter I Ventrilo Och Spelar Data	FYNU9100	FYNP1313	FYNZN1534
Wait A Minute	FYNU9096	FYNP1323	FYNZN1543
We Ride	FYNU9136	FYNP1336	FYNZN1550
You Don't Know	FYNU9112	FYNP1329	FYNZN1551

HITY nr 72555 2,44 zł z VAT

PRZEBOJE	POLI	MONO
Bóg jest miłością	FYNP1333	FYNZN1549
Relax (take it easy)	FYNP1353	FYNZN1563
Vifta Med Haendema	FYNP1325	FYNZN1541
Lithium	FYNP1347	FYNZN1560

HITY nr 72555 2,44 zł z VAT

FILM	POLI	MONO
07 zgłoś się	FYNP1357	FYNZN0295
American Beauty	FYNP1356	FYNZN1562
Oficerowie	FYNP1320	FYNZN1538
Rocky	FYNP0676	FYNZN0796

JAK POBRAĆ DZWONEK: POLIFONIA (POLI) Aby pobrać wyślij SMS pod numer 72555 w treści wpisując kod wybranego dzwonka, np. **FYNP1218** DZWONKI ZWYKŁE (MONO) Wyślij SMS-em kod pod nr 72555: • Nokia – podaj kod z tabeli, np. **FYNZN1495** • (Sony) Ericsson – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZE np. **FYNZE1495** • Siemens – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZS np. **FYNZS1495** • Motorola – litery ZN w kodzie z tabeli zamień na ZM np. **FYNZM1495**

Najwięcej gadżetów na www.papla.pl wap.papla.pl www.papla.pl wap.papla.pl Papla.PL

TAPETY nr 72555 2,44 zł zVAT

FYNT12737, FYNT12739, FYNT12565, FYNT12625, FYNT13005, FYNT12668, FYNT12742, FYNT12620, FYNT12459, FYNT13024, FYNT12564, FYNT12641, FYNT11771, FYNT12617, FYNT12635, FYNT12157, FYNT11774, FYNT12170, FYNT12206, FYNT12457, FYNT12200, FYNT12168, FYNT11839, FYNT11776, FYNT12552, FYNT12621, FYNT13023, FYNT11775, FYNT11861, FYNT11770, FYNT11860, FYNT11981



bezpłatne katalogi 3636

Wyślij SMS pod numer 3636, a w treści wpisz kod katalogu:

- **FYNJ1290 – ZaJava 03** (super gry)
- **FYNJ1273 – TopDzwonki 03**
- **FYNJ1299 – TopMagic** (dance & disco)
- **FYNJ1238 – Misie Pysie**
- **FYNJ1286 – Love Krove 02**

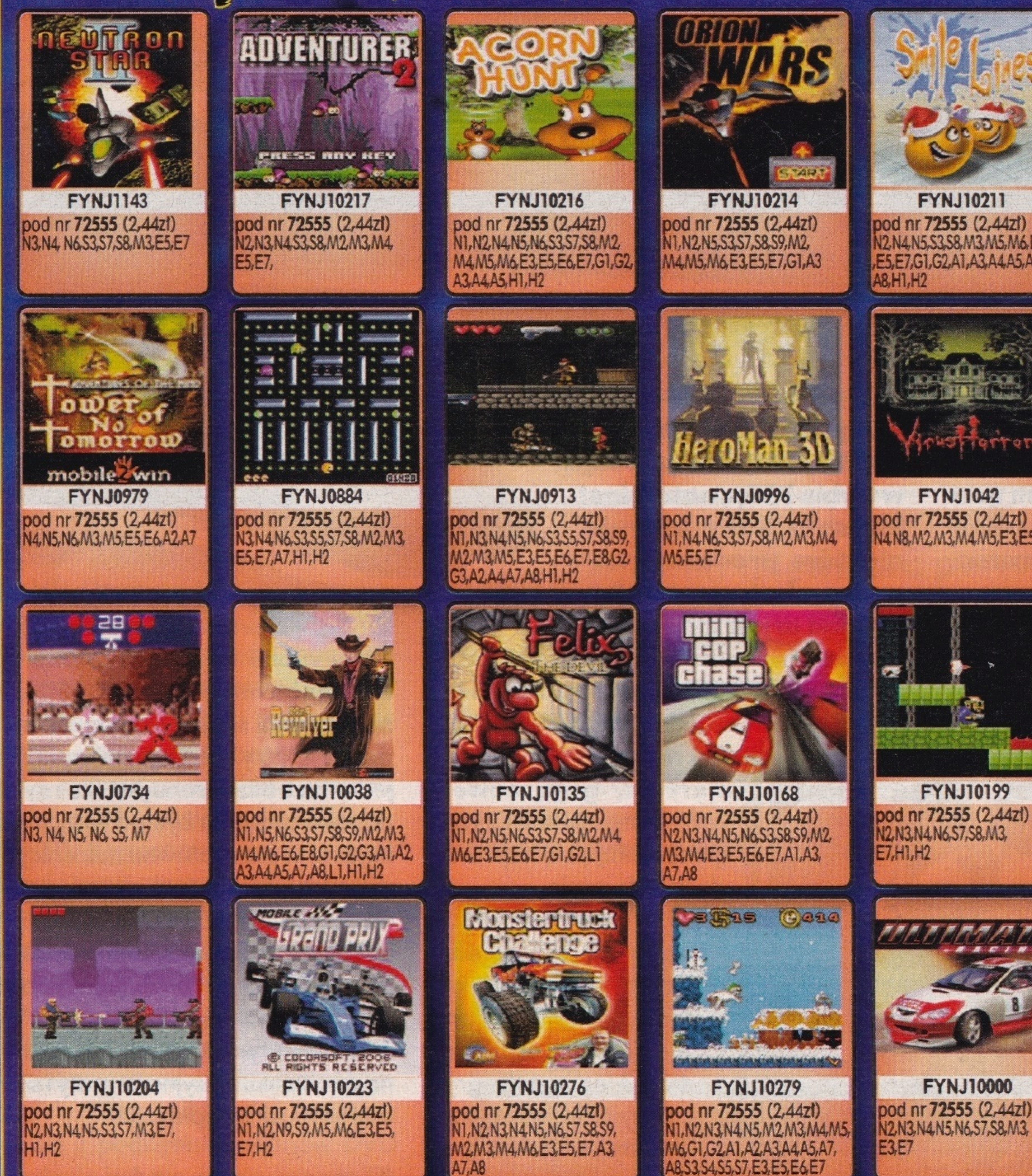
topmagic

Opłata za wysłanie SMS-a pod numer 3636 jak za zwykłego SMS-a wg planu taryfowego u operatora. Dla telefonów z obsługą Java.

ANIMACJE nr 72555 2,44 zł z VAT















Przed pobraniem gry upewnij się, że jest ona obsługiwana przez Twój telefon **Nokia - N1**: 6230i, 8800; **N2**:6020, 6021, 6030; **N3**: 3510i ; **N4**: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220, 6230, 6610, 6800, 7210, 7250; **N5**: 6600; **N6**: 3650, 7650, N-Gage; **N7**: 3650; **N8**: 7650; **N9**: N-Gage; **Siemens - S3**: M65; **S4**: S55, SL55, M55; **S5**: S55, SL55, M55, C60, MC60; **S6**: C55, M50, MT50; **S7**: C65; **S8**: CX65; **S9**: SX1; **Motorola - M2**: V220; **M3**: V300, V500, V525M, V600; **M4**: C650; **M5**: V3; **M6**: E398; **M7**: T720, T722 **SonyEricsson - E3**: K300i; **E5**: K500i; **E6**: T610, T630; **E7**: K700i; **E8**: P800, P900; **Sagem - G1**: MyX5-2; **G2**: MyX-7; **G3**: MyX-5; **Samsung - A1**: C100; **A2**: X100; **A3**: E300; **A4**: X480; **A5**: X450; **A7**: E700; **A8**: E800, E820; **Sharp - H1**: GX10; **H2**: GX20, GX30; **LG - L1**: C3310;

Jak pobrać na telefon? Wyślij SMS-em kod elementu pod wskazany numer. "0" w kodach jest cyfrą Jak wysłać komuś na telefon? Wyślij pod wskazany numer SMS-a w treści wpisując kod elementu, a po spacji 9-cyfrowy numer telefonu. Np. aby wysłać polifonię o kodzie **FYNP0927** dla numeru **698088XXX**, wyślij pod numer 72555 SMS-a o treści: **FYNP0927 698088XXX** Możesz dołączyć też do prezentu krótkie pozdrowienia do 60 znaków, dopisując je po dwukropku, np. **FYNP0927 698088XXX**: To melodia dla Ciebie! Koszt wysłania SMS-a pod numer: 7155 - 1 zł netto/1,22 zł z VAT; 72555 - 2 zł netto/2,44 zł z VAT; 73555 - 3zł netto/3,66zł z VAT; 75555 - 5 zł netto/6,10 zł z VAT. Telefon pod nr *7155 - 1 zł/min (1, 22 zł z VAT/min). Pamiętaj: aby pobrać polifonię, odgłos, real music, tapetę, animację, grę Java lub film, telefon musi mieć prawidłowo skonfigurowane połączenie WAP oraz włączoną opcję odbioru wiadomości sieciowych. Koszt SMS-a nie obejmuje kosztu połączenia z WAP. W przypadku problemów z pobieraniem na telefon wejdz na strone **www.pomoc.papla.pl**

HD pod strzechą

Na początku 2007 roku telewizja wysokiej rozdzielczości puka do naszych drzwi. Trzeba dowiedzieć się zatem, czy warto już teraz kupić odbiornik HD i jak można go wykorzystać.

Dzięki technologii HD będziesz mógł zobaczyć nawet puder na twarzy filmowego amanta!

W sklepach czeka wiele różnorakich telewizorów HD i o zwykłych już nikt nie wspomina. To głównie dzięki największej zalecie HDTV, czyli telewizji w wysokiej rozdzielczości. Obecnie programy w HD znajdziesz wyłącznie na platformach cyfrowych. Ich oferta jest jak na razie niezbyt bogata, o czym warto się przekonać, zaglądając do naszych ramek. Poza tym do telewizora HD możesz podłączyć również konsolę nowej generacji: Xbox 360, PlayStation 3 lub Nintendo Wii – jednak tylko te dwie pierwsze oferują gry w wysokiej rozdzielczości. **Wszystkie tytuły na platformę Microsoftu pracują w trybie 720p, natomiast konsola Sony oferuje niektóre produkcje nawet z obsługą 1080p.** Sytuacja ta jest spowodowana tym, że obie konsole są wydajnościowo za słabe, aby każda gra mogła być wyświetlana w trybie 1080p. Nie warto się tym jednak martwić, gdyż nawet w 720p nextgenowe tytuły prezentują się naprawdę rewelacyjnie.

Poza grami obie konsole odtwarzają obrazy kinowe, nie tylko w formacie DVD. PlayStation 3 odczytuje gry i filmy HD z nośników Blu-ray, natomiast gry na Xboxa 360 zapisane są na zwykłych dwuwarstwowych płytach DVD. Sprzęt Microsoftu obsługuje także krążki HD DVD – o ile jednak PS3 odtwarza Blu-ray samo z siebie, to do Xboxa trzeba dokupić specjalny napęd w cenie ok. 1000 zł. Filmy w obu formatach można oglądać bez problemu nawet w 1080p. Wojna między tymi sposobami zapisu nadal nie ma zwycięzcy, nieoficjalne raporty mówią jednak, że bliżej tronu jest Blu-ray i do końca roku powinno być po wszystkim. Czekają na to już od dawna miłośnicy filmów, gdyż na razie nadal nie wiadomo, jaki odtwarzacz filmów HD kupić. Co prawda, zgodnie z zapowiedziami przedstawiono hybrydowy sprzęt obsługujący oba rodzaje płyt, jednak nie przyjęto go z entuzjazmem. Na rynku nie ma bowiem miejsca na dwa konkurencyjne formaty i siłą rzeczy któryś musi ustąpić pola.

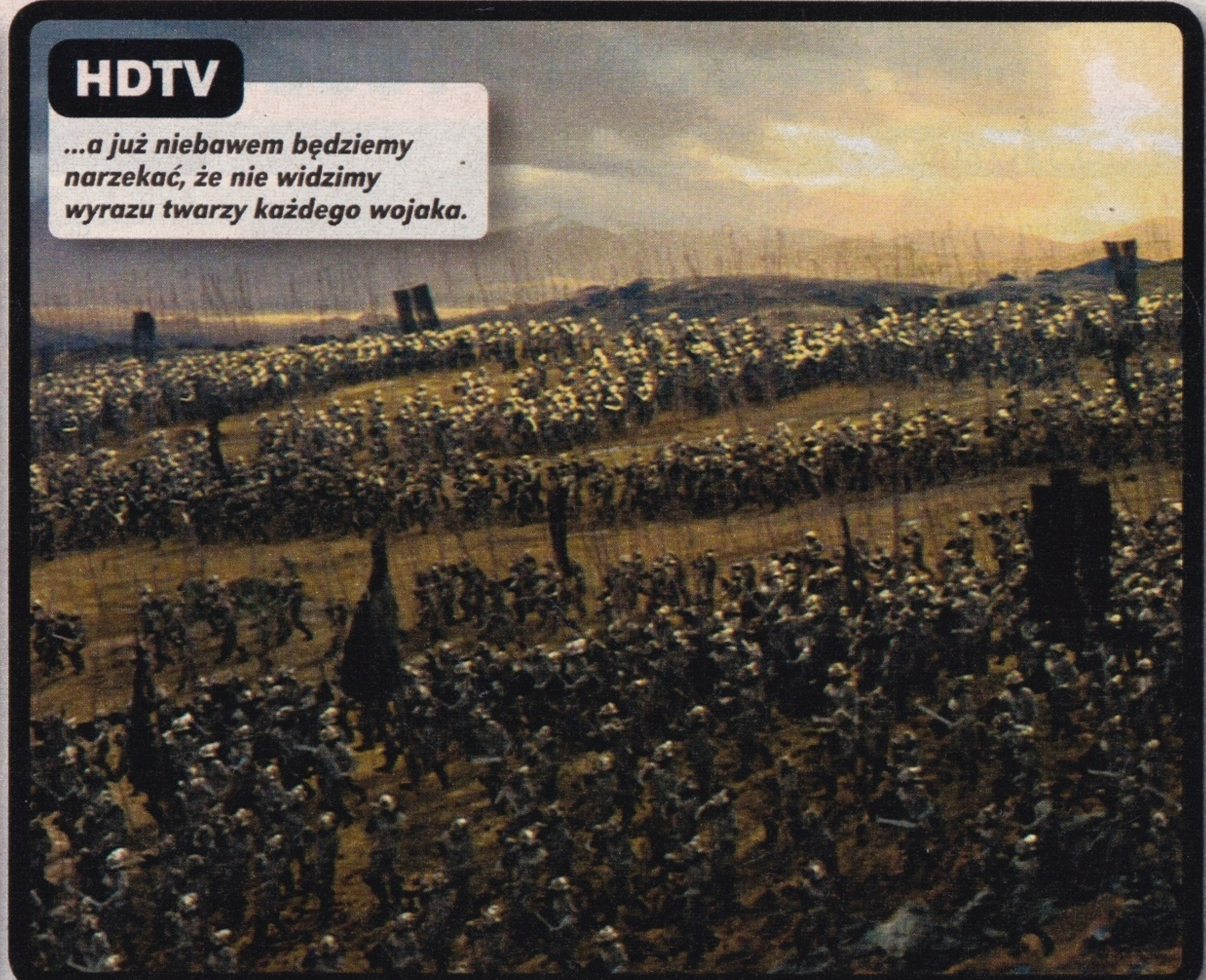
Do czasu rozstrzygnięcia tej wojny możesz cieszyć się materiałami HD z telewizji i Internetu, grami oraz filmami DVD/DivX. O ile jednak produkcje z Xboxa 360 czy PS3, a także programy z platform cyfrowych wyglądają na HDTV znakomicie, to już **filmy DVD, a w szczególności**

Prawdziwą moc takich maszyn jak PS3 czy X360 poznasz dopiero wtedy, gdy podłączysz je do dobrego telewizora obsługującego standard HDTV.

Cyfra+ HD

Będąca na rynku od lat Cyfra+ dopiero niedawno wprowadziła do swojej oferty HD. Przygotowano Canal+ Sport HD, na którym wybrane filmy, programy dokumentalne oraz mecze ligi angielskiej możesz oglądać w wysokiej rozdzielczości. Tak więc można powiedzieć, że w ofercie tej platformy nie ma jeszcze ani jednego kanału, który przez cały dzień, 24 godziny na dobę, oferuje audycje w HD. Na szczęście oferta Cyfry jest darmowa dla abonentów i wiąże się jedynie z wymianą dekodera na nowy, za którego wypożyczenie przyjdzie zapłacić 299 zł. Tak samo musi postąpić ewentualny nowy klient, który do kosztów wynajmu dekodera musi doliczyć także miesięczny abonament za pakiet kanałów, w którego skład wchodzi Canal+ Sport. Cyfra+ w połowie roku ma zamiar rozszerzyć swoją ofertę HD i wtedy też zacznie pobierać za nią niewielkie opłaty. Widzowie będą mogli oglądać między innymi mecze Orange Ekstraklasy, którą po aferze korupcyjnej i zdegradowaniu kilku drużyn do niższych lig wreszcie będzie można pokazać „czystą”, w wysokiej rozdzielczości.





TV w liczbach

Tryby wideo	Stara telewizja 480p/I lub 576p/I	HDTV 720p	HDTV 1080i	HDTV 1080p
Rozdzielczość obrazu	do 720 x 576 pikseli	1280 x 720	połowa pikseli trybu 1080p	1920 x 1080
Prędkość animacji	do 60 fps z przeplotem, do 30 fps bez przeplotu	do 60 fps bez przeplotu	do 30 fps z przeplotem	do 60 fps bez przeplotu
Przeplot	w zależności od trybu	nie	tak	nie

n i Polsat

Obok Cyfry+ swoją ofertę HD prezentuje także platforma n, która jest własnością koncernu ITI. Tam główną atrakcję stanowią mecze ligi mistrzów w High Definition. Są także kanały nadające cały czas materiał w wysokiej rozdzielczości, mowa o przyrodniczym Discovery HD oraz filmowym MGM. Niebawem oferta n ma zostać rozszerzona o nowe pozycje. Abonent może wypożyczyć zwykły dekoder za 99 zł lub specjalny, z funkcją nagrywania, wyposażony w dysk twardy o pojemności 250 GB – jest on dostępny w cenie 449 zł. Pełny pakiet programowy w n kosztuje 68 złotych miesięcznie, natomiast jeśli interesują cię tylko kanały w HD, musisz zapłacić 48 złotych.

Nie należy zapominać także o Cyfrowym Polsacie, w którym od marca abonenci będą mogli oglądać m.in. transmisje sportowe oraz inne programy HD. W przyszłości Polsat planuje uruchomienie pakietu pięciu kanałów nadających w wysokiej rozdzielczości. Można powiedzieć zatem, że wojna o klienta między platformami cyfrowymi dopiero się rozpoczęła, a ewentualnego zwycięzcę będzie można wskazać najwcześniej za kilkanaście miesięcy. Obecnie najwięcej materiału w HD oferuje platforma n, choć dla kinomanów atrakcyjniej przedstawia się oferta Cyfry+. Polsatem, przynajmniej na razie, nie warto zaprzątać sobie głowy.

DivX prezentują się zwyczajnie kiepsko. Winna jest temu ich niska rozdzielczość oraz znaczna kompresja obrazu. Problem ten można w dość sporym stopniu wyeliminować. Warto zadbać, aby odtwarzacz DVD/DivX pozwalał na podbijanie rozdzielczości (upscaling) zwykłych filmów do trybu HD. Operacja ta z pozoru wygląda nieco dziwacznie, jednak znacznie poprawia jakość obrazu. Niestety, popularne odtwarzacze DVD/DivX w cenie 100-200 zł (Manta, Viva, Bellwood) są pozbawione upscalingu – jeśli więc zechcesz je wykorzystywać, możesz zapomnieć o wysokiej jakości obrazu. Na szczęście niemal każdy telewizor HD wyposażony jest w wejście VGA. Dzięki temu można do niego podłączyć komputer, który oczywiście bez problemu podbija wszelakie filmy do HD, a na dodatek odtwarza najróżniejsze formaty zapisu wideo. Jeśli nie masz możliwości podłączenia komputera do telewizora HD, jako odtwarzacz możesz wykorzystać również konsolę. Xbox 360 bardzo sprawnie radzi sobie z podbijaniem filmów DVD do HD, szkoda jedynie, że nie wspiera DivX-ów. Natomiast **jeżeli nie masz nextgenowego sprzętu, musisz wymienić odtwarzacz DVD na oferujący funkcję upscalingu** (np. Denon DVD-1730) lub niestety pogodzić się z niską jakością obrazu.

Podsumowując: widać wyraźnie, że HD dopiero raczkuje i poza zakupem odpowiedniego telewizora powoduje wiele innych wydatków. Jak każda nowość, także HD jest kosztowne i obok niewątpliwych plusów zaawansowanej technologii przynosi sporo problemów nie do przeskoczenia. **W High Definition warto zainwestować, gdy masz konsolę nowej generacji**, możesz dodatkowo podłączyć do telewizora komputer i stać cię na opłacanie abonamentu platformy cyfrowej. Jeśli nie spełniasz tych warunków, nie masz po co kupować telewizora HD – zwykła telewizja z anteny analogowej wygląda na takim odbiorniku beznadziejnie, podobnie jak gry z konsol poprzedniej generacji oraz filmy DivX z tanich odtwarzaczy. HDTV wymaga sprzętu towarzyszącego odpowiedniej klasy i źródła obrazu w wysokiej rozdzielczości. W innym przypadku może wręcz od siebie odrzucić.

HD dopiero raczkuje i poza zakupem odpowiedniego telewizora powoduje wiele innych wydatków.

Wady i zalety platform cyfrowych

Warto pamiętać, że obraz HD z platform cyfrowych dociera do nas w formacie 720p, czyli takim, który akceptują wszystkie telewizory z logo HD Ready. Głównie w związku z wysokimi cenami odbiorników Full HD, i tym samym ich znikomą popularnością w naszym kraju, nie zdecydowano się na nadawanie obrazu w trybie 1080p. Trzeba także uświadomić sobie, że reszta kanałów poza HD nadal nadawana jest w niskiej rozdzielczości i w proporcjach 4:3 (HD to 16:9). W efekcie jakość obrazu większości z nich jest słaba lub bardzo słaba. Co prawda, nie widać tego na telewizorach starego typu, jednak szczególnie na LCD TV wszelakie braki aż kłują w oczy. Dodatkowo tryb 4:3 powoduje, że po bokach ekranu widoczne są czarne pasy zamiast obrazu. Oczywiście obraz 4:3 można rozciągnąć do 16:9, jednak owocuje to nienaturalnymi proporcjami i dalszym pogorszeniem jakości. Jeśli jednak telewizor wykorzystujesz głównie do programów HD, filmów DVD/DivX i gier, nie będzie ci to zbytnio przeszkadzać.

Autor: Piotr Lewandowski

Trust GM-2550 Predator

Bojowy joystick

Mimo że fani gier chętnie korzystają z joypada lub zestawu klawiatura + myszka, to nie można sobie wyobrazić lotu na symulatorze bez joysticka. Na pierwszy rzut oka konstrukcja Trust GM-2550 nie odbiega od standardowych kontrolerów, które można kupić w dowolnym sklepie. Na lewej krawędzi umieszczono w rzędzie 6 z 12 programowalnych przycisków, co pozwala na dowolne ustawienie uzbrojenia samolotu lub helikoptera. Dzięki 8-kierunkowemu przyciskowi kontroli widoku nigdy nie zaskoczy cię wróg za plecami. Obrotowa rękojeść pozwala na łatwe sterowanie podczas skrętu poziomego, natomiast dzięki analogowemu regulatorowi przepustnicy możesz płynnie ustawiać siłę ciągu i tym samym wykonywać wszystkie wymarzone manewry.

Wygodnie zaprojektowany drążek daje ręce oparcie i zapobiega jej zmęczeniu. Niemniej rozstaw między spustami (1 i 2) jest zbyt wielki i małym palcem ledwo udaje się dosięgnąć dolnego przycisku (mimo że moja dłoń jest całkiem spora). Rozmieszczenie w rzędzie 6 buttonów potrafi wprowadzić prawdziwy bałagan w czasie rozgrywki – aby się nie pomylić, musisz na nie spojrzeć przed wybraniem odpowiedniego, co oczywiście odwraca uwagę od samej rozgrywki. **Bólem kciuka kończy się dłuższe manewrowanie kierunkowym przyciskiem kontroli ustawień widoku, który został wykonany z twardego tworzywa.** Na plus zasługuje płynność pracy obrotowej rękojeści oraz regulatora przepustnicy.



INFO

Producent:	Trust **http://trust.com/**
Dystryb. w Polsce:	Trust **http://trust.com/**
(+)	solidna budowa • spora liczba programowalnych przycisków • bezproblemowe podłączenie
(–)	rząd przycisków na lewej krawędzi • twardy grzybek • zbyt duży odstęp między pierwszym a drugim spustem
cena dystrybutora	80,00

Dane techniczne

- liczba przycisków: 12
- 8-kierunkowy przycisk
- przepustnica
- obrotowa rękojeść
- podłączenie: USB
- wymiary: 238 x 177 x 177 mm
- wymagania: Windows 2000/XP/XP MCE/ Vista

Niezbędnik dla każdego gracza, który kocha spędzać czas na podniebnych walkach.

Prestigio P3190W

Tani prestiż

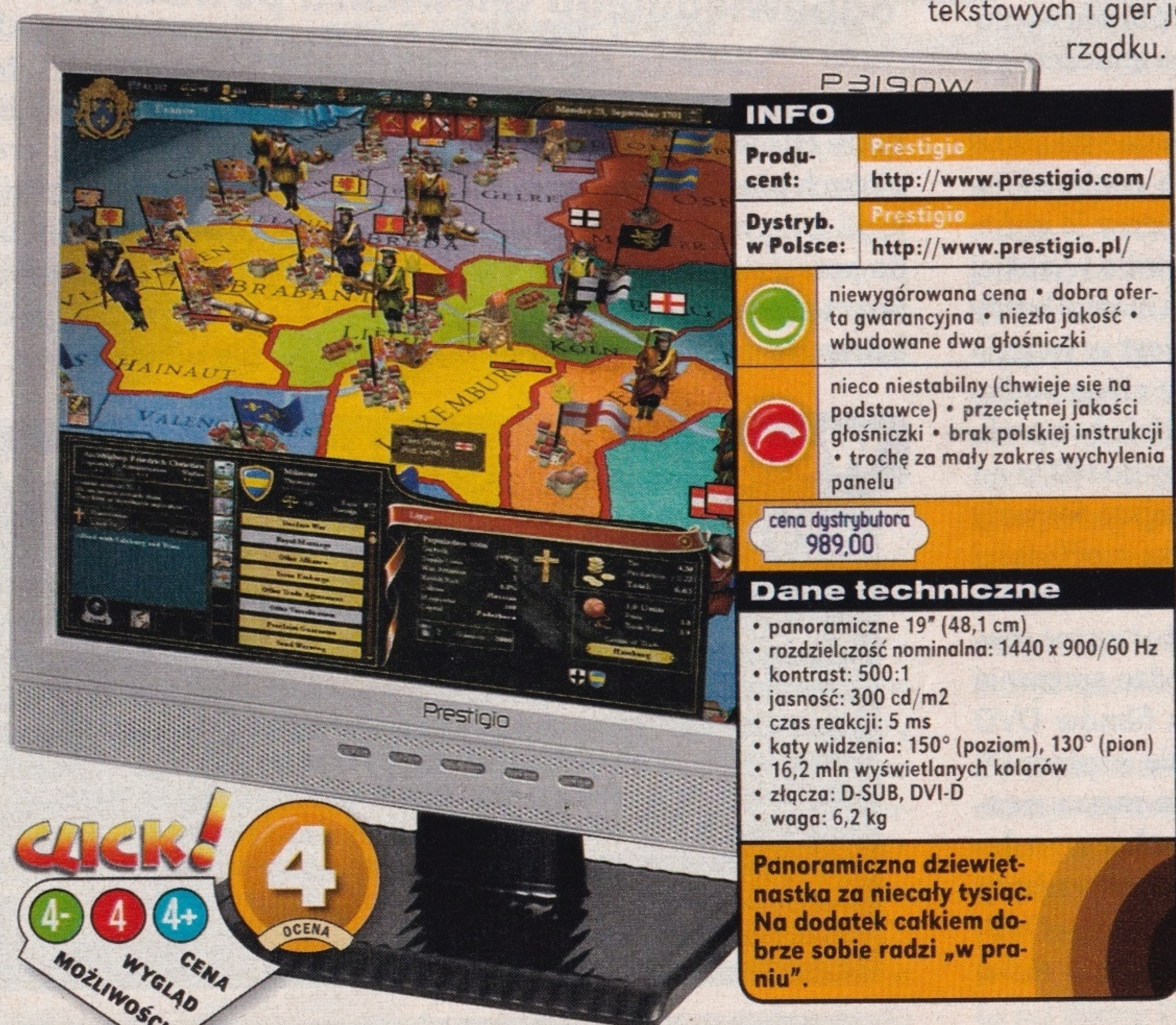
Prestigio International Inc. znane jest pod swoją marką dopiero od paru lat. Dynamiczny rozwój firmy rozpoczął się w roku 2003, gdy połączyła się ona z Canyon Technology Group i z chińskiego podwykonawcy stała przedsiębiorstwem, którego produkty sprzedawane są obecnie do 25 krajów.

Wizualnie monitor prezentuje się dość atrakcyjnie. Do wyboru są wersje czarna i srebrna. Zaskakują spore przyciski nastaw na przednim panelu. Środkowy (on/off) jest podświetlony na niebiesko, co w ciemnym pokoju odrobinę mi przeszkadzało. Uwagę zwraca również podstawka, która jak dla mnie jest nieco za duża (co uniemożliwia bardzo bliskie przysunięcie klawiatury do LCD).

Prestigio P3190W posiada zarówno analogowe złącze D-Sub, jak i cyfrowe DVI-D (po jednym), w obudowie kryją się również dwa głośniczki. W zestawie dołączonym do monitora znalazły się oba kable oraz przewód do podłączenia karty muzycznej. Nominalna rozdzielczość LCD to 1440 x 900 (60 Hz), kąt widzenia jest zadowalający, za to zakres wychylenia panelu mógłby być nieco większy.

Podczas testów z wykorzystaniem edytorów tekstowych i gier jakość obrazu była w porządku. P31190W dobrze radzi sobie z kolorami, ma niezłe odwzorowanie czerni. Menu nastaw (OSD) jest proste w obsłudze. Szkoda, że oprócz języka angielskiego jest do wyboru tylko chiński. Fajnym pomysłem jest opcja automatycznych konfiguracji do wyboru (za pomocą jednego przycisku): photo, movie, text, normal. **Niedopatrzeniem jest brak instrukcji w polskiej wersji językowej.**

Biorąc pod uwagę stosunek ceny do jakości, Prestigio P3190W radzi sobie całkiem nieźle, a do tego sprzęt objęty jest 3-letnią gwarancją.



INFO

Producent:	Prestigio **http://www.prestigio.com/**
Dystryb. w Polsce:	Prestigio **http://www.prestigio.pl/**
(+)	niewygórowana cena • dobra oferta gwarancyjna • niezła jakość • wbudowane dwa głośniczki
(–)	nieco niestabilny (chwieje się na podstawce) • przeciętnej jakości głośniczki • brak polskiej instrukcji • trochę za mały zakres wychylenia panelu
cena dystrybutora	989,00

Dane techniczne

- panoramiczne 19" (48,1 cm)
- rozdzielczość nominalna: 1440 x 900/60 Hz
- kontrast: 500:1
- jasność: 300 cd/m2
- czas reakcji: 5 ms
- kąty widzenia: 150° (poziom), 130° (pion)
- 16,2 mln wyświetlanych kolorów
- złącza: D-SUB, DVI-D
- waga: 6,2 kg

Panoramiczna dziewiętnastka za niecały tysiąc. Na dodatek całkiem dobrze sobie radzi „w praniu".

NEWS

Tanie drukowanie

EasyShare 5100, 5300 i 5500 to seria nowych drukarek z Kodaka. Najciekawszą cechą tych modeli ma być tania eksploatacja (kolorowy tusz za mniej niż 15 dolarów). Prędkość druku to 32 strony w czerni i 22 w kolorze (na minutę). Cena na rynku amerykańskim: około 400 zł.

Źródło: fotopolis



Metal Man

Onkyo zaproponowało klawiaturę Wavio KB-1 wykonaną z aluminium (klawisze są plastikowe). Cena sprzętu to około 200 zł. Dostępny jest również model KM-1W z bezprzewodową myszą, która również jest z aluminium (ten zestaw kosztuje ok. 300 zł). Ach, gdyby jeszcze te guziki były metalowe, i z orzełkiem!

Źródło: Gizmodo

Cool cooler



CoolViva Pro to wydajny cooler dla kart graficznych. Zastosowano w nim miedzianą podstawę połączoną z aluminiowym radiatorem za pomocą trzech ciepłowodów. Wentylator o średnicy 74 mm pracuje cicho (nie głośniej niż 20 dB). Sprzęt przeznaczony jest dla kart z serii ATI Radeon od X600 do X1900 i NVIDIA GeForce od 6200 do 7900. Ceny nie podano.

Źródło: hardwarezone

Głuchy jak pień?



Jeśli zastanawiasz się, dlaczego na zdjęciu poniżej widzisz drewniany pieniek, to musisz wiedzieć, że są to głośniki Tree Stump Stereo. Producent tego nietypowego sprzętu gwarantuje m.in. odporność „pniaczka" na niekorzystne warunki pogodowe. W środku znajduje się 8-calowy głośnik o mocy 125 W. Cena za „drewno" to około 1200 zł (komplet).

Źródło: gizmosforgeeks.com



System atakuje

Firma System 76 wypuściła na rynek laptopa Darter z Ubuntu Linux zamiast Windowsa. Wewnątrz umieszczono procesor Core 2 Duo 2,33 GHz. Komp posiada ekran o przekątnej 13,3 cala, pamięć RAM 1,5 GB, dysk do 100 GB, nagrywarkę DVD, bluetooth, porty USB. Za najtańszą wersję trzeba wyłożyć około 3 tysiące złotych.

Źródło: 4press

Genius Navigator 335

Mały geniusz

Jakiś czas temu prezentowaliśmy udanego gryzonia Navigator 535 z Geniusa. Dzisiejszy bohater to również myszka do gier, ale przeznaczona dla użytkowników laptopów.

Na pierwszy rzut oka uwagę zwraca nietypowa wykładzina grzbietu myszy. Jest to pokrywa węglowa zabezpieczona przezroczystym plastikiem. Rozwiązanie bardzo efektowne wizualnie, ale w trakcie dłuższej pracy z Navigatorem palce lepią się do gładkiego tworzywa. Boki pokryto gumopodobnym materiałem, znacznie poprawiającym chwyt i kontrolę nad myszakiem.

Kółko myszy oraz niewielki przycisk powyżej są programowalne. Służy do tego ładnie zaprojektowana aplikacja ioCentre. Wspomnianemu buttonowi można przypisać ulubione, często używane skróty klawiaturowe. Kolejny guzik umożliwia przełączenie trybu z 800 na 1600 dpi, co przydaje się w grach. Kiedy kontroler działa w podwyższonej rozdzielczości, klawisz miga żółtym kolorem. Jest to nieco irytujące.

Jak na myszkę do gry, kabelek przyłączeniowy wydaje się zdecydowanie za delikatny. Obawiam się, że kilka tygodni masakry w Gothic 3 mogłoby go pokonać. Na plus zaliczam zaś duże ślizgacze, które poradzą sobie dosłownie z każdą powierzchnią. Jeśli nie możesz oderwać się od ulubionych gier nawet w podróży, Navigator 335 pomoże ci pogłębić nałóg. Cena gryzonia nie jest szczególnie atrakcyjna, ale mimo to warto zastanowić się nad zakupem.




Przycisk zmiany rozdzielczości znajduje się w takim miejscu, że nie grozi ci przypadkowe jego wciśnięcie.

INFO

Producent:	Genius http://www.genius-europe.com/
Dystryb. w Polsce:	Genius http://www.genius-europe.com/

Plusy: duże ślizgacze • oryginalny wygląd • opcja programowalnych klawiszy • sensownie umieszczony przycisk zmiany rozdzielczości

Minusy: migający przycisk przy 1600 dpi • zbyt gładkie tworzywo klawiszy PPM i LPM

cena dystrybutora 109,00

Dane techniczne

- typ myszki: optyczna
- przyłączenie: USB 2.0
- liczba przycisków: 3 + rolka (oraz klawisz zmiany rozdzielczości)
- programowanie przycisków
- brak obciążenia
- rozdzielczość: 800/1600 dpi
- długość kabla: 130 cm
- rozmiar: 10,1 x 5,6 x 3,6 cm

Mała i szybka mysz dla posiadaczy komputerów przenośnych. Sprawdzi się równie dobrze w edytorze tekstu, jak i w grach.

NEWS

Konkurent dla iPhone



Ultra Smart F700 to nowy telefon Samsunga. Wyposażono go w ekran dotykowy 2,78 cala o rozdzielczości 440 x 240 (262 tysiące kolorów). Sprzęt posiada pełną klawiaturę QWERTY, aparat fotograficzny (5 Mpix), opcję odtwarzania audio i wideo, slot na kartę microSD i bluetooth. Ceny nie podano.

Źródło: www.samsung.com

Benek się ceni

BenQ FP241WZ to monitor LCD z czasem reakcji matrycy 16 ms, jasnością 500 cd/m2 i świetnym kontrastem 1000:1. Panel pracuje z rozdzielczością 1920 x 1200 (WUXGA), posiada funkcję PIP (obraz w obrazie) oraz złącze HDMI z obsługą kodowania HDCP. Wyposażony jest w technologię PerfectMotion (eliminuje efekt „ducha"). Cena mnie zalamała. 3899 zł z VAT.

Źródło: behardware

Strzał z Sony Ericsson



Model CyberShot K550 to nowość w ofercie Sony Ericsson. W kompaktowych rozmiarów obudowie o grubości zaledwie 14 mm znalazł się aparat cyfrowy (2 Mpix), odtwarzacz MP4 i 1,9-calowy wyświetlacz. Telefon posiada auto-focus, automatyczną osłonę obiektywu oraz funkcję LED photo light.

Źródło: pocket-lint

300



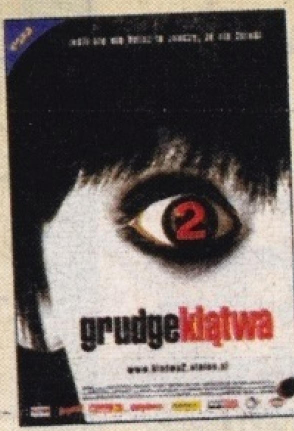
„300" to filmowa adaptacja popularnego w USA komiksu autorstwa Franka Millera. Amerykański rysownik i scenarzysta jest twórcą m.in. postaci Elektry oraz drastycznych, czarno-białych opowieści kryminalnych „Sin City" (zarówno „Elektrę", jak i „Sin City" znamy też z dużego ekranu).

„300" opowiada o przebiegu historycznej bitwy w wąwozie Termopile pomiędzy oddziałami spartańskiego króla Leonidasa a wielotysięczną armią władcy perskiego, Kserksesa. Zadaniem „trzystu" było jak najdłuższe powstrzymywanie nacierających Persów. Kupowany krwią wojowników spartańskich czas był wykorzystywany przez słabsze od perskich wojska greckie do odwrotu. Ostatecznie wszyscy bohaterscy obrońcy zginęli.

Bardzo duży nacisk położono na wizualną stronę filmu, sporo scen zostało nakręconych z wykorzystaniem grafiki i animacji komputerowej. Efekt końcowy już możesz zobaczyć w kinach. Warto.

Premiera kinowa: 09.03.2007
Gatunek: dramat wojenny
Produkcja: USA

Klątwa 2



„Klątwa" („The Grudge") to amerykańska wersja japońskiego filmu „Ju-On". Hollywoodzki film miał premierę w 2004 roku i zarobił blisko 190 mln dolarów – fani horrorów docenili niepowtarzalny nastrój, niesztampową historię i przerażające obrazy. Czas do tego powrócić...

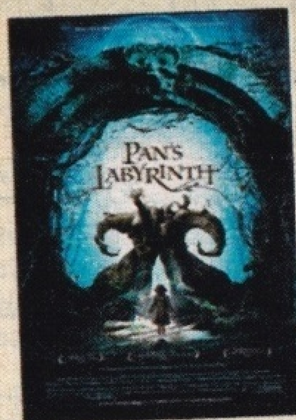
Sequel został nakręcony przez Takeshi Shimizu, twórcę japońskiego oryginału, natomiast wśród producentów obrazu jest Sam Raimi (scenarzysta „Martwego zła" i reżyser wszystkich „Spider-Manów").

Akcja toczy się w Tokio, młoda kobieta o imieniu Aubrey (w tej roli Amber Tamblyn, znana z fimu „The Ring") zostaje przeklęta w ten sam sposób co jej siostra Karen (Sarah Michelle Gellar, „Buffy: postrach wampirów"). **Czy zdołają uciec przed śmiercią?**

To tylko pierwsza z kilku nowel, z których składa się film. Klątwa zatacza coraz szersze kręgi...

Premiera kinowa: 09.03.2007
Gatunek: horror
Produkcja: USA

Labirynt fauna



„Opowieści z Narnii", „Niekończąca się opowieść", a ostatnio „Kobieta w błękitnej wodzie" – to filmy ukazujące dychotomię dwóch światów: ziemskiego i magicznego. Przeciwstawne i obce, splotem dziwnych okoliczności odnajdują do siebie drogę. W „Labiryncie Fauna" jest to wyobraźnia 12-letniej Ofelii.

Jest rok 1944, Hiszpania generała Franco. **Okrutna, wojenna rzeczywistość wkracza do życia dziewczynki wraz z brutalnym ojczymem Vidalem, frankistowskim oficerem.** Dla dziecka ucieczką jest zrujnowany, zarośnięty labirynt, w którym odnajduje ścieżkę do magii.

Ale świat baśni okazuje się równie bezlitosny. Ofelia musi zmierzyć się z trzema morderczymi zadaniami, a do bajki wkrada się mrok przemocy. Film Guillermo del Toro ma klimat i bajkowość „Willow", połączone z bezwzględną surowością filmu wojennego. Warto to zobaczyć.

Premiera kinowa: 23.03.2007
Gatunek: fantasy, dramat
Produkcja: Hiszpania, Meksyk, USA

A4-Tech X-7 Game Master Desktop

Zabójcze kombo

Zestaw klawiatura plus mysz z A4-Tech jest rozwinięciem wcześniejszego modelu EVO XGame. Ponownie dostaliśmy klawirkę wyposażoną w gumowe przyciski WSAD. Tym razem kombo wzbogacono o gryzonia do gier X-7, który posiada zupełnie nowe możliwości. Ale po kolei.

Klawiatura z A4-Tech od razu przypadła mi do gustu: duże guziki backspace oraz enter, klasycznie rozmieszczone klawisze od inserta po page down. **Do tego zestaw przycisków umożliwiających sterowanie multimediami i wygodne surfowanie po necie.** Jedyne zastrzeżenie: klawisze są osadzone nieco za głęboko. Podczas gry cztery gumowe guziki WSAD doskonale się sprawdzały. Palce nie ześlizgiwały się na sąsiednie przyciski i mniej się męczyły. Oczywiście do pracy z edytorem tekstu nie bardzo się nadają, ale na szczęście dodano klawisze do wymiany (normalne) oraz specjalny klucz do ich zamontowania.

Mysz X-7 została wykonana bardzo solidnie. Gumopodobna powierzchnia i solidna rolka (podświetlana czterema kolorami, w zależności od wybranego trybu dpi) sprawdzają się świetnie. To samo można powiedzieć o dwóch sensownie rozmieszczonych klawiszach bocznych oraz przycisku zmiany rozdzielczości na grzbiecie. **Mysz wyposażono również w guzik 3xfire, umieszczony obok rolki** (działa jak trójklik). Potrzeba trochę czasu, żeby się do niego przyzwyczaić, ale po kilku godzinach grania wydaje się już nieodzowny. Bardzo fajny i praktyczny pomysł, z jednym zastrzeżeniem: podłużny, czerwony przycisk jest za bardzo chropowaty.

Zestaw X-7 Game Master wypadł w testach bardzo dobrze: solidne wykonanie, mocna konstrukcja, ciekawe i praktyczne nowinki techniczne. I na dodatek niewygórowana cena.

INFO

Producent:	A4-Tech http://www.a4tech.pl/
Dystryb. w Polsce:	A4-Tech http://www.a4tech.pl/
+	wysoka jakość wykonania • zestaw przycisków do sterowania multimediami • możliwość wymiany klawiszy • gumowe przyciski WSAD • bardzo dobra mysz w komplecie • 4 rozdzielczości myszy do wyboru • specjalny klawisz 3xfire
–	za głęboko osadzone przyciski multimediów • zbyt chropowata powierzchnia klawisza 3xfire

cena dystrybutora 110,00

Dane techniczne

- typ złącza: combo USB+PS/2
- liczba klawiszy multimedialnych: 12
- wymienne klawisze: WSAD
- podstawka pod nadgarstek w komplecie
- regulacja głośności
- długość kabla: 1,8 m
- gwarancja: 24 miesiące
- rozdzielczości myszy: 400/600/800/1000 dpi
- podświetlenie rolki w myszy (inny kolor dla każdej rozdzielczości)
- specjalny przycisk 3xfire na myszy

Zaskakująco dobre wykonanie klawiatury i niezłej klasy mysz w komplecie. Do tego innowacyjny przycisk 3xfire, który na pewno pokochasz.



MPIO FY800

Płaski jak deska





FY800 to jeden z trzech odtwarzaczy nowej serii MPIO (są jeszcze FL500 i FY90). Już na pierwszy rzut oka widać, że stylistycznie nawiązuje do iPoda. Mnie osobiście to nie przeszkadza, najważniejsze są bowiem szczegóły, które przesądzają o funkcjonalności playerka.

FY800 posiada 1 GB pamięci (jest też wersja z 2 GB), ale możesz znacznie zwiększyć jego możliwości („na plecach" ma slot dla kart SD). Warto zwrócić uwagę, że mimo niewielkich rozmiarów i raptem centymetrowej grubości odtwarzacz jest dość solidnie wykonany. Jedynie front jest z plastiku, pozostałą część uformowano z metalu.

Sterowanie jest bardzo proste, ale umieszczone po bokach klawisze (m.in. play, pause) są za małe i za bardzo schowane. Wyświetlacz wykonano w technologii FSTN (czarne tło, białe litery). Zrezygnowano z kolorowych grafik i innych bajerów, ale za to mamy czytelny ekran i maksymalnie przejrzyste menu.

To się przydaje, bo player posiada również wbudowany dyktafon (z opcją zawieszania nagrywania, gdy nie słychać głosu), radio FM (automatyczne wyszukiwanie i zapisywanie stacji) oraz 5-pasmowy equalizer (7 predefiniowanych ustawień).

FY800 czerpie energię z akumulatora litowo-polimerowego, którego średni czas pracy wyniósł w testach 8 godzin. Oczywiście uzależnione jest to od wielu czynników, więc możliwe jest i 10-godzinne odtwarzanie bez ładowania. Interfejs użytkownika jest w kilku wersjach (m.in. rosyjskiej), ale nie po polsku. Instrukcji w naszym języku również brak. Mimo to MPIO FY800 przypadł mi do gustu. Przede wszystkim ze względu na dobrą jakość odtwarzania i slot na kartę SD.

INFO

Producent:	MPIO http://www.mpio.com/
Dystryb. w Polsce:	MPIO Polska http://www.mpio.pl/
+	niewielkie rozmiary • intuicyjne w obsłudze menu • dobry dyktafon • mała waga • niezły design i wykonanie • realny czas pracy: 8-9 godzin
–	zasilanie przez wbudowany akumulator (niemożność podładowania w trasie) • cena

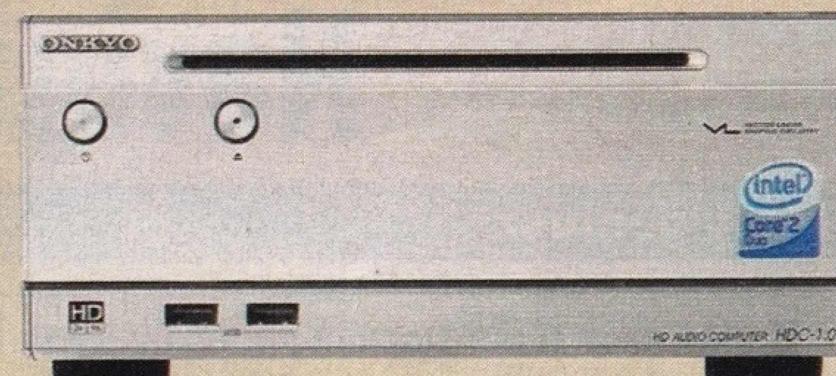
cena dystrybutora 1 GB 399,00 2 GB 529,00 | cena w sieci 1 GB 343,00 2 GB 448,00

Dane techniczne

- wbudowana pamięć: 1 GB/2 GB
- wyświetlacz FSTN LCD z białymi literami, 128 x 64 mm (4 linie)
- odtwarza: MP3 (8 do 320 Kbps), MP3 VBR, WMA/ASF (5 do 320 Kbps)
- 5-pasmowy equalizer
- pasmo przenoszenia: 20 Hz – 20 kHz
- 7 ustawień EQ (w tym użytkownika)
- dyktafon
- radio
- zasilanie: bateria litowo-polimerowa
- wymiary: 38,1 x 78,7 x 10,2 mm
- waga: 34 g
- połączenie: USB 2.0
- slot na kartę SD

Elegancki wygląd, prostota obsługi i długi czas działania. Do tego jeszcze slot na kartę SD!

NEWS



Medialne centrum Onkyo

HDC 1.0 to komputer z Onkyo typu MediaPC. Oprócz procesora Core 2 Duo T5500, 1 GB pamięci RAM oraz 120-gigowego twardziela sprzęt wyposażono w zintegrowany wzmacniacz oraz głośniki. Za dźwięk odpowiada karta muzyczna Onkyo SE-90PCI. Ceny nie podano. To nawet lepiej, po co się stresować.

Źródło: engadget

Jak w kinie



HV20 to nowa kamera z linii HDV. Urządzenie posiada matrycę HD CMOS o rozdzielczości 1920 x 1080. Sprzęt Canona, dzięki pełnym HD, jest pierwszym urządzeniem domowym pozwalającym zapisywać filmy z kinowa jakością. Cena nie jest jeszcze znana.

Źródło: www.usa.canon.com

Agent z Seagate



Seagate wprowadziło do sprzedaży serię zewnętrznych dysków twardych FreeAgent. Model Pro posiada złącze eSATA i FireWire. Pojemności do wyboru: 320, 500 i 750 GB. Prędkość twardziela to 7200 rpm. Sprzęt kosztuje od ok. 600 do 1300 zł.

Źródło: zdnet

Wieczne pióro?



Logitech zaprezentował urządzenie o nazwie Io2, które zastępuje klasyczne pióro oraz notatnik. Sprzęt może zachować do 40 stron tekstu. Bateria umożliwia pracę pisadła przez 8 godzin. W zestawie znajduje się stacja dokująca oraz cyfrowy notatnik, służący jako interfejs pośredniczący we wprowadzaniu danych. Cena Io2 to ok. 500 zł.

Źródło: gadzet.net

Kamera dla hobbita



Sanyo DMX-HD2 to nowa kamera, która wyróżnia się rozdzielczością HD i niewielkimi rozmiarami (80 x 119 x 36). Kamera obsługuje 8-gigabajtowe karty SDHC, posiada 2,2-calowy wyświetlacz ciekłokrystaliczny. Obraz zapisywany jest w rozdzielczości 1280 x 720 pikseli. Cena nie jest znana.

Źródło: sanyodigital

Bluetooth Virtual Keyboard

Klawiatura na kamieniu?

Wyobraź sobie, że idziesz do szkoły, wyjmujesz swojego palma, przenośną wirtualną klawiaturę, po czym zaczynasz stukać palcami w blat ławki. Jak myślisz – ile czasu minie do momentu, gdy koło ciebie będzie tłum zainteresowanych dziwną maszynką ludzi?

Jeśli zrealizowanie takiej wizji jest dla ciebie warte 800 złotych (plus cena palma z bluetoothem), kupuj tę klawiaturę. **Jeśli uważasz, że to zbędny gadżet, to... masz na ten temat dokładnie takie samo zdanie jak ja.** Tym bardziej że użyteczność tego sprzętu jest więcej niż wątpliwa.

Wirtualną klawiaturę możesz podłączyć praktycznie do każdego urządzenia, które obsługuje bluetooth – w tym również komputera. Przy czym od razu powiem, że poza tym, że taki laser rewelacyjnie wygląda na blacie biurka (zwłaszcza w ciemnym pomieszczeniu), **grać się na nim nie da zupełnie, zaś z pisaniem też są problemy.** Nie można używać więcej niż dwóch palców, bo czujniki wariują. **Nie ma też możliwości przytrzymania jakiegoś klawisza, czujnik zalicza tylko jedno „stuknięcie".** Wyobraź więc sobie, jak by się grało na takim sprzęcie w jakiegoś FPS-a... Krótko mówiąc: tragedia.

BVK to urządzenie dla wybranych – nie tylko ze względów ekonomicznych, ale też dlatego, że aby ten sprzęt uruchomić, trzeba mieć anielską cierpliwość oraz... nieco szczęścia. **Na jednym komputerze, pomimo postępowania zgodnie z instrukcją, nijak nie udało się odpalić klawiatury.** Nie wiem, jak często zdarzają się takie problemy, ale sam fakt, że takie coś jest możliwe, już nie nastraja optymistycznie.

Wszystko byłoby więc źle i paskudnie, gdyby nie ten czaderski, odjazdowy wygląd...



INFO

Producent:	i.Tech Dynamic http://www.itechdynamic.com/
Dystryb. w Polsce:	Toys4Boys http://www.toys4boys.pl/



+ wygląd! • wygląd!! • wygląd!!!
− nie nadaje się do grania... • ...do szybkiego i bezbłędnego pisania też nie • cena jest kosmiczna

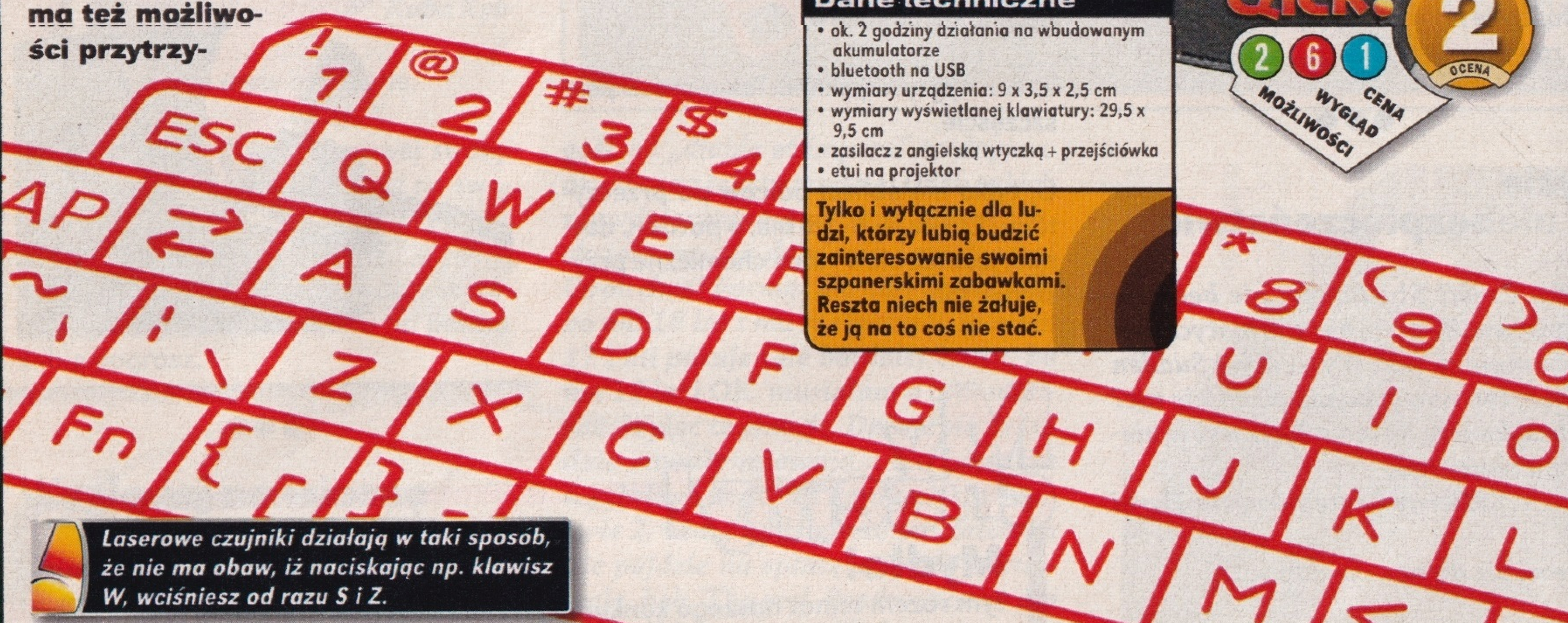
cena dystrybutora 799,00

Dane techniczne

- ok. 2 godziny działania na wbudowanym akumulatorze
- bluetooth na USB
- wymiary urządzenia: 9 x 3,5 x 2,5 cm
- wymiary wyświetlanej klawiatury: 29,5 x 9,5 cm
- zasilacz z angielską wtyczką + przejściówka
- etui na projektor

Tylko i wyłącznie dla ludzi, którzy lubią budzić zainteresowanie swoimi szpanerskimi zabawkami. Reszta niech nie żałuje, że ją na to coś nie stać.

CLICK! Ocena: 2 — Wygląd: 2, Możliwości: 6, Cena: 1



Laserowe czujniki działają w taki sposób, że nie ma obaw, iż naciskając np. klawisz W, wciśniesz od razu S i Z.

NEWS

Czarna piramida



Ta dziwna piramida służy do nagrywania programów z telewizji na karty pamięci, co umożliwia przetransportowanie odcinków „Klanu" do telefonów! Onkyo Wavio obsługuje m.in. karty SD, miniSD, microSD i Memory Stick Duo. Cena to ok. 500 zł.

Źródło: onkyo

Tomcio paluch



Nano to niewielki przenośny dysk koreańskiej firmy Pocketec. 1-calowy twardziel może zmieścić 12 GB danych, prędkość urządzenia to 3600 rpm, posiada również 2 MB pamięci cache. Wymiary: 38 x 38 x 15 mm, waga: 48 g, a ceny na razie brak.

Źródło: gizmodo

Koniec atramentu



ZINK Imaging zaprojektował przy pomocy Polaroida system umożliwiający stworzenie drukarki wielkości iPoda (lub mniejszej), pozwalającej na drukowanie bez użycia atramentu. Cały sekret polega na zastosowaniu specjalnego, reagującego na ciepło papieru. Cena urządzenia (połączonego z aparatem foto) będzie wynosić ok. 1000 zł.

Źródło: 4press



Niech żyje Polska. Hura!

Antologia ta jest ukoronowaniem 25 lat istnienia grupy literackiej Klub Tfurcuf. Wszystkie teksty łączy tematyka i miejsce akcji – ich fabuła rozgrywa się w Polsce, a każdy tekst powstał specjalnie dla tego zbioru.

W książce znalazły się utwory m.in. Grzędowicza, Kresa, Baryłki i Komudy. Są tu opowiadania mroczne i tragiczne, jak np. „Zabity" Feliksa W. Kresa czy „Brulion" Drewnowskiego. Są też historie przewrotne, jak „Piękna i graf" Kołodziejczyka, z której dowiadujemy się, że miłość i dobro mogą być zabójczo niebezpieczną bronią... Znajdzie się nawet opowieść rodem z czasów demokracji szlacheckiej, napisana potoczystym i jędrnym językiem: „Wilczyca" J. Komudy.

W „Niech żyje Polska. Hura!" nie ma złych opowiadań. Są tylko dobre i bardzo dobre. Nikt, kto kupi pierwszy tom, nie będzie zawiedziony.

Tytuł: „Niech żyje Polska. Hura!", tom 1
Wydawca: Fabryka Snów
Cena: 29,99 zł



Renegat

„Renegat" to przedziwna opowieść. W pierwszej chwili czytelnikowi ciężko rozeznać się, kto jest kim. Wśród wojujących frakcji są nocarze, renegaci, ludzie, watykańscy... Ten galimatias irytuje, ale stopniowo z historii wyłania się całkiem sensowny porządek. Świat trójbiegunowy, świat ociekający krwią i okrucieństwem, gdzie zwykli śmiertelnicy są tylko jedzeniem.

Właśnie w takim miejscu poznajemy Vespera, wampira, który był legendą nocarzy, ale stał się jednym z renegatów – pijących prawdziwą krew, a nie jej substytuty. Brutalny trening w Domu Krwi sprawił, że Vesper stał się drapieżnikiem, mimo że tego nie chciał. Czy wybaczy sobie tę zdradę? Czy wyzwoli się spod uroku Lorda Ultora?

Magdalena Kozak nie przebiera w słowach, dlatego „Renegat" jest raczej dla starszych czytelników. Jeśli szukasz czegoś ostrego, gorącego i krwistego, właśnie znalazłeś.

Autor: Magdalena Kozak
Tytuł: „Renegat"
Wydawca: Fabryka Snów
Cena: 29,99 zł



Czarodziejski statek

Odkąd natrafiłem na książkę o przygodach Bastarda Rycerskiego napisaną przez Margaret Lindholm Ogden (publikującą pod pseudonimem Robin Hobb), **z niecierpliwością wyczekuję kolejnych powieści Amerykanki.**

Autorka trylogii „Złotoskóry" i „Skrytobójca" tym razem przenosi nas do Miasta Wolnego Handlu. Właśnie tam znajduje się siedziba kupieckiej arystokracji, słynącej z umiejętności rzeźbienia żaglowców z czarodrzewu. Statków, które w magiczny sposób zmieniają się w... żywe istoty.

„Czarodziejski statek" jest pierwszym tomem cyklu „Kupcy i ich żywostatki". Jest **to dramatyczna opowieść o walce rodziny należącej do Pierwszych Kupców z bezwzględnym, pirackim kapitanem**, który porwał czarodziejski żaglowiec Vivacia. W rzeczywistości chodzi też o coś więcej niż jedna rodzina i jeden statek, ale o tym dowiesz się z kart książki.

Autor: Robin Hobb
Tytuł: „Czarodziejski statek" (tom1 trylogii „Kupcy i ich żywostatki")
Wydawca: Mag
Cena: 27 zł



Nareszcie koniec zimy! Roztopy, ulewy, w marcu jak w garncu – sami wiecie, jak to jest. Nie ma lepszego czasu, żeby wziąć się za lekturę listów w Clicku, a nawet nasmarować do nas parę zdań. Dzisiaj kolejna porcja tego, co urodziło się w waszych gorących głowach.

Aha, wielkie dzięki dla Marcina z Platerowa, który w pudełku „Pyszny Duet z masełkiem" przysłał nam kostki do gry wykonane z kostki do WC. Chyba powinieneś dostać nagrodę na miarę siebie – specjalną.

Herr Odyn

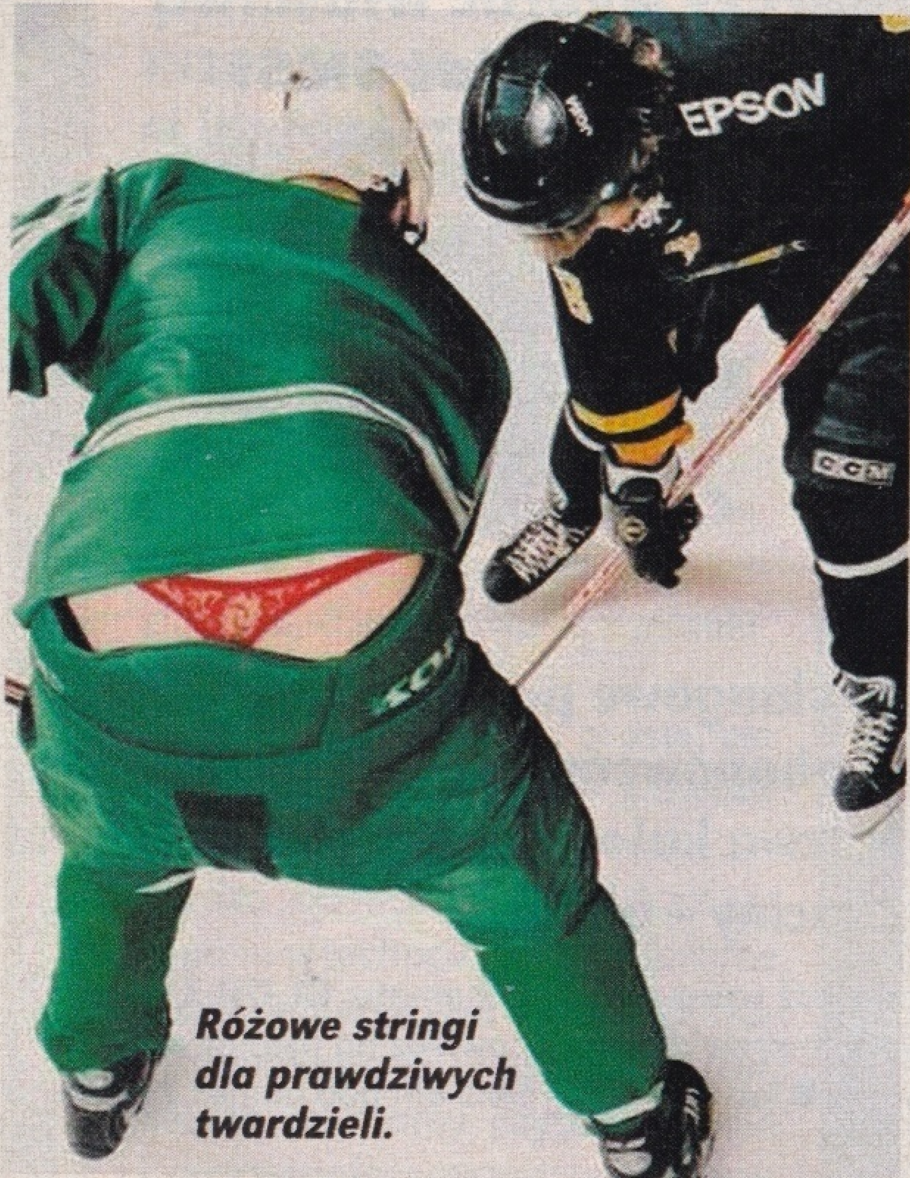
W tym miesiącu nagroda pofrunie do Wiskatchera. Gratulujemy!

Różowe stringi

Cześć. Mam parę spraw. 1. Czy istnieje możliwość żebyście dali na płytkach Max Payna albo pierwszego True Crime? 2. Nie lepiej by było gdyby była tylko wersja DVD albo żeby było jej więcej? Zawsze jak chce kupić wersje DVD to nie ma i musze brać CD! 3. Dajcie podkładkę pod gryzonia z waszym logo albo jakiś inny fajny gadżet. Pozdro (szczególnie dla Naczelnego)

PS Moja wspaniałomyślna siostra zaproponowała przed chwilą żebyście dali stringi z podobizną Naczelnego, najlepiej różowe.

Rafi15



Różowe stringi dla prawdziwych twardzieli.

1. Możliwość istnieje, podobnie jest szansa, że wygram dziś w totka. Z pełnymi wersjami jest tak, że my nie możemy iść do sklepu i powiedzieć miłej pani za ladą: „Poproszę tę gierkę drugą od lewej". To są długie negocjacje z wydawcą, właścicielem praw autorskich, niekiedy zakończone fiaskiem. Zazwyczaj jednak wracamy z tarczą.

2. Spójrz do wstępniaka. Już od przyszłego numeru Click będzie dostępny najprawdopodobniej tylko w wersji DVD – specjalnie dla ciebie!

PS Na takim cienkim sznureczku?! Cały miłościwie nam panujący Naczelny?! Nie da rady!

●●●

Życie w niebezpieczeństwie

Eee... Cześć! Słuchajcie, nie będę się rozpisywać bo pisze na informatyce. Sor może mnie złapać. Wyszedł już Sudden Strike, ten nowy, bo nie pisaliście nic? Dobra, kończę bo moje życie jest w niebezpieczeństwie.

Wierny Czytelnikozaur Herbi

Więcej już do nas nie napisał...

PS Data premiery Sudden Strike 3 nie została jeszcze ogłoszona. Ale na osłodę: na naszej płycie DVD znajdziesz demo – specjalnie dla ciebie!

●●●

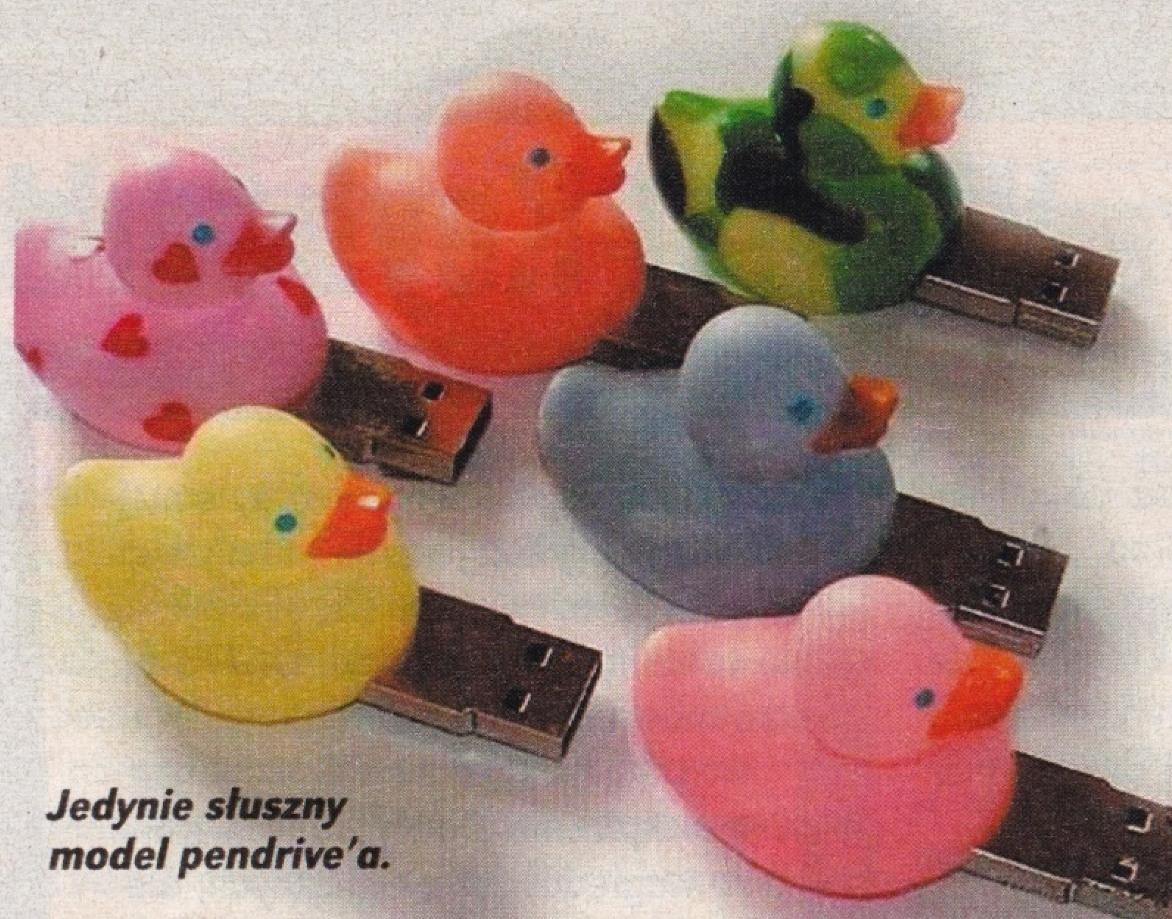
Ocieka dżemem z brzoskwiń

Mam pytanie, a dokładnie dwa. Otóż:

1. Interesuje mnie gdzie Wy do jasnej ciasnej trzymacie te wszystkie rzeczy które przyślą do Was na konkurs „My chcemy..."? Może macie jakiś hangar czy cóś?

2. Wysyłam SMS-y na prawie każdy konkurs w Waszym pismku i nic nie wygrywam buuu! Czemu tak się dzieje?!

I jeszcze uwaga: co do pomysłu na recenzje gierek na komórki, jestem przeciw, po co to komu? Nie lepiej wykorzystać miejsce na recenzje gier na PC?


Jedynie słuszny model pendrive'a.

Poza tym Wasze pismo jest boskie i ocieka dżemem z brzoskwini :P

Michicio044

1. Zależy... Pamiętasz jedną z edycji konkursu „My chcemy", kiedy prosiliśmy o tańczącego hula Hawajczyka na sprężyńce? No to akurat Hawajczyk trafił do maybacha Naczelnego i tańczy teraz tylko dla niego. Pozostałe rzeczy, z jednym wyjątkiem, rzeczywiście składujemy w kilku wagonach towarowych, których użyczyło nam po znajomości PKP. Kubki znalazły się w redakcyjnej kuchni, dzięki czemu każdy z nas może od razu przygotować sobie nie jedną, ale pięć czarnych jak smoła kaw, o!

2. Bo wygrywają inni. Takie masz psie szczęście.

O, tylko nie oblizuj palców po przeczytaniu Clicka, w tej farbie, o pardon, dżemie, jest też ołów i inne chemiczne przysmaki, lol.

●●●

Elo redakcjo

Dzisiaj o 12:56 uświadomiłem sobie swój cel życiowy: pisanie recenzji gier. Dlatego wysyłam Wam moją PIERWSZĄ recenzję abyście ją ocenili, a jeśli się da to poproście o opinię Naczelnego. Pozdro

D112

Cześć, masz fajny nick, zastanawiam się, czy jesteś może skoligacony z R2D2. Dobrze, że nie uświadomiłeś sobie celu życiowego o 23.45, bo mógłbyś zasnąć, a rano już nie pamiętać.

Ponieważ musimy chronić delikatny system nerwowy Naczelnego, nie dałem mu do przeczytania twojej recenzji. Myślę, że potrzebujesz jeszcze paru lat, aby wyrobić sobie styl. Na początek warto nauczyć się pisać po polsku. Trzymam kciuki!


Zaglądałeś kiedyś do środka?

My chcemy!

Mydło!

Tym razem temat naszego konkursu jest jednocześnie protestem przeciwko wszędobylskiemu mydłu w płynie. Chcemy powrotu mydła w kostce! Chcemy sieci sklepów „Mydlarnia", gdzie można sobie ukroić kilo albo dwa mydła różanego, bananowego, a nawet pomidorowego!

Wysyłajcie nam mydła „w kostce", byle oryginalne. Zwykłe „mydełko fa" nie przejdzie, musi być nietypowe.



Wy dostajecie!

Gorącą jak piekarnik grę The Guild 2

Reguły zabawy są proste. Waszym zadaniem jest wyszukanie nietypowego gadżetu, śmiecia lub innej zabawki, którą sobie umyślimy. Pakujecie sprzęt i wysyłacie do nas. W zamian dostajecie nagrody. Gdzie jest haczyk? Wygrywają tylko dwie osoby. Otrzymanych przedmiotów nie odsyłamy!



Rozstrzygnięcie konkursu „Odjechane kostki do gry" w następnym numerze!

Zwycięzcy w konkursie „Posążek Buddy":
Jakub Sonnenfeld z Nowego Miasta
Jędrek Karaszewski z Konina
Maciek Tomczyk z Opola



UFO, CZYLI LISTY OD KOSMITÓW

Mam pomysł, żeby wydawać Clicka bez czasopisma, same płytki. I tak nie czytam.

Tomo

CLICK! Wiesz... to tak, jakbyś sprzedawał samochody, a klientom wręczał same koła.

●●●

Mam dwa kaprysy

Droga Redakcjo. Mam pewne 2 kaprysy, a oto one:

1. Dlaczego daliście do Clicka Clickersa z numeru 12/2004 Czyżby rysownik zawiódł?

2. Kiedy będzie pora na RPG bądź RTS???

Kuba Ryb

Mam dla ciebie dwie fanaberie.

1. Gdzieś tu niedaleko z prawej strony powinieneś znaleźć odpowiedź na swoje wredne pytanie...

2. Niedługo, nie mogę zdradzić szczegółów, ale przed wakacjami na pewno sobie pograsz.

●●●

Wyglądaj na wiosnę

Chcesz szybko i trwale schudnąć? Brak Ci motywacji i samozaparcia? Mamy dla Ciebie rozwiązanie! Już na wiosnę wyglądaj i czuj się lepiej! Zapraszamy na naszą stronę o dietach!

XXX (powiedzmy, że Chudy) Świat

Dziękujemy, ale nasz świat nie może obejść się bez coli, chipsów i frytek!

●●●

Wypełnić misję

*Hejka! Dziś wysłałam brata po Clicka bo chlapa na ulicy, wiec on poszedł wypełnić tą misję. Zakończyła się sukcesem. Gdy towar dostałam do ręki energicznie zdarłam folie, aż gazeta upadła do mych stóp. I sobie myśle: czy to pokłony dla mnie, czy tajemniczy znak? Chyba nieprzypadkowo otworzyła się na stronach gdzie są listy. Oczywiście przeczytałam je i się wkurzyłam. Jakie młoty do Was czasem piszą!!! Ale co za ***!!! gość od „divide et impera" to dopiero okaz! co za teksty w ogóle! Dużo takich niewdzięczników do Was pisze? Zachciało mu się dzielenia i rządzenia! Co on chce? Format dla niby dorosłych, bo ma 18 lat i mu nie pasuje! Ja mam 17 i mi pasuje (ale bardziej bratu, bo ma 12 lat) OK. musiałam o tym napisać. Wylać te emocje. Dziwić się że ludzie zawały miewają... No i jeszcze wysłałam smsa na konkursik o Klątwie 2. Mam nadzieje że ta złotówka nie pójdzie na spłatę strat po karnawale, heh. The end. Pozdrowionko dla wszystkich z genem Click*

Frau Marta z Mławy

Oj, życie nie jest lekkie, gdy się ma starszą siostrę...

Myślę, że to był jednak tajemniczy znak. Jego interpretacji szukaj w kształcie chmur w dniu letniego przesilenia.

Jeśli chodzi o list Sir Wydera „Divide et impera", to wyraził on swoje zdanie, i to, że jest ono niezgodne z moim czy twoim, nie znaczy, że trzeba gościa opluwać i wdeptywać w ziemię. Następnym razem napisz sensowną kontrę, a złość wylej do zlewu.

PS Twoja złotówka nie zginie, zajmiemy się nią, hehe.

●●●

Budzi się demon

Witajcie! Wysyłam do Was zdjęcie, które wykonałem przed jakąś godziną podczas zabawy mojej siostry z kotem.



Tak wygląda zwierzę po lekturze Clicka. Budzi się w nim DEMON! Pozdrawiam!

Wiskatcher

Chyba jednak bardziej mnie zdumiewa, że wasz kot potrafi czytać!

●●●

Nie ma sensu

Witajcie szanowna Redakcjo, a w szczególności Herr Odynie, Fochu77 i oczywiście Naczo. Kilka spraw:

1. Na płytce nr. 2 z nr. 03/2007 nie ma u mnie Pinballa ;P. Ale oki – ważne, że Flatout jest.

2. Co do działu Poradnik – to jedyne miejsce gdzie tekst pochłaniam 2 razy wolniej niż gdzie indziej. Po prostu nie ma sensu robić poradnika – albo niech delikwent sam grę przejdzie, a jeśli nie niech zajrzy do internetu – minuta i mamy solucję. Jeśli nie w domu to w kafejce. Ale oczywiście nie usunięto by poradnika bezcelowo – mogłyby byc ze 2-3 strony o Freeware i MMORPG typu Wolfenstein: ET, Silkroad, MUonline etc. (jak napisał poprzednio Śliniak). Dodatkowo byłoby miejsce na dział o grach na komórkę – ten pomysł też był kilka razy wymieniany. Resztę miejsca mogłaby zajmować jeszcze jedna strona z Listami (mój ulubiony dział). Wiem, że niejaki pan Artur Okoń ma w Clicku miejsce tylko w Solucji, ale mógłby on podjąć nowe działy. To tyle,

kremuwa (nie czepcie się „U" ;P)

Hej Kremuwa, aż mnie oczy bolą, kiedy piszę to twoje „u", ale niech ci będzie.

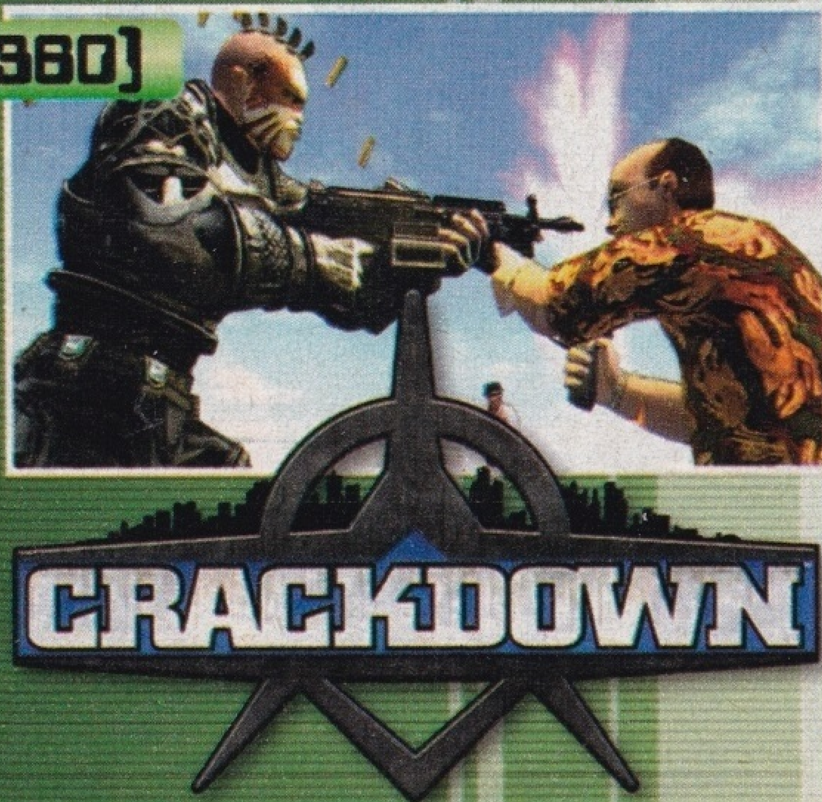
1. Jestem równie zaskoczony jak ty, ale pomyśl, mogło być przecież gorzej, np. płytka nie miałaby otworu na środku albo byłaby kwadratowa! OK, teraz na serio. Jeśli nie masz wspomnianej gry na krążku, to oczywiście przysługuje ci jego wymiana. Tylko upewnij się jeszcze raz, że gry na pewno nie ma, bo jakoś nie chce mi się w to wierzyć.

2. Dostajemy wiele listów, z których wynika, że solucje czytacie i lubicie. Nie każdy ma drukarkę, a przechodzenie gry i dyskoteka z klawiszami alt + tab to średnia przyjemność. Co do ekspansji Okonia na inne działy, rzecz jest godna rozważenia. Zobaczymy, co na to Naczo, heh.

Konsolówki

Redakcja Clicka, choć zatwardziali PeCetowcy, grywa od czasu do czasu na konsolach. W tym miesiącu najwięcej czasu spędziliśmy przy...

1 Crackdown (Xbox 360)



Trzy gangi kontrolują Pacific City, ty zaś jesteś komandosem futurystycznej Agencji, której zadaniem jest położenie kresu przestępczej działalności. Grę stworzył Dave Jones, twórca Lemmingów i GTA, i jest ona jedną z kilku pierwszych, które ukazały się w Polsce w pełni zlokalizowane. Zabawa jest fantastyczna, Crackdown to GTA na sterydach (albo trzech kartonach red bulla), polska wersja (teksty i dialogi) to jedna z lepszych lokalizacji, z jakimi mieliśmy styczność – to zupełnie nieoczekiwany killer-app!

2 God Hand (PS2)



Capcom to ulubione studio naszego Naczelnego – patrząc na gry, jakie Japończycy zdążyli wydać w tym roku, nie sposób się temu dziwić. Po rewelacyjnych i bardzo poważnych Lost Planet i Okami kolejna ich produkcja to God Hand, bijatyka rozgrywająca się w realiach westernowych, całkowicie odjechana pod względem klimatu. To jeden z tych tytułów, których nie sposób opisać – dlatego przyglądamy mu się już od kilkunastu dni i wciąż nie wierzymy własnym oczom...

3 Shinobido (PSP)



Gra o ninjach studia Spike/Acquire (twórców m.in. serii Way of the Samurai), wydana wcześniej na PS2, a teraz – w całkiem udany sposób – przeniesiona na PSP. To spora frajda nosić w kieszeni skrytobójcę z feudalnej Japonii...

4 Wii Sports (Wii)



Choć nowa konsola Nintendo jest już u nas od kilku tygodni, wciąć machamy pilotem, grając w tenisa, baseball i boks. Wcześniej jedyną grą odpalaną w redakcji dla kilkuminutowego relaksu (który zwykle przeciąga się do godziny) był PES 6 – teraz fani piłki nożnej wykłócają się z miłośnikami tenisa o nasz panel LCD...

5 F.E.A.R. (Xbox 360)



Kto by pomyślał, że produkcja, którą już znamy, tak nas znowu wciągnie – F.E.A.R. na Xboxa 360 nie zaskakuje innowacjami, ale płynność rozgrywki i nowe tryby gry sieciowej sprawiły, że wróciliśmy do tego FPS-a studia Monolith. To chyba zły objaw – czy powinniśmy zacząć się B.A.Ć.?

WWWarto zajrzeć

Przedstawiamy strony internetowe, które mogą cię zainteresować.

http://knytt.ni2.se/



Tym razem strona poświęcona darmowej grze, można by więc umieścić ją w dziale Grati$. Oba tytuły wydały się nam jednak na tyle ciekawe, że musieliśmy się podzielić informacjami o nich już teraz. Na stronie, której adres widnieje gdzieś tu w okolicy, znaleźć można niezwykłą produkcję zatytułowaną Knytt. To gra przygodowo-platformowa o uprowadzonym przez kosmitów tytułowym bohaterze, który w wyniku nieoczekiwanego zbiegu okoliczności musi pomóc swoim porywaczom naprawić ich statek. Połączenie Another World i Super Mario Bros. – bezcenne!

GRA-ti$

Bawić się można także za darmo – gry w wersji freeware stają się coraz lepsze.

MU Online

Ciekawe, dlaczego najwięcej darmowych gier, które znaleźć można w Internecie, to MMORPG. Do tego gatunku należy również MU Online, tytuł, który na pewno przypadnie do gustu miłośnikom gier hack'n'slash w stylu Diablo. Fenomenalne graficznie MU Online ściąga się za darmo, nic nie kosztuje również korzystanie z większości podstawowych opcji. Dopiero kiedy spodoba ci się rozgrywka, możesz przejść na abonament srebrny (ok. 15 złotych na miesiąc), gdzie pojawiają się nowe możliwości (np. oblęganie zamków), a pokonane potwory zostawiają cenniejsze skarby i dają więcej punktów doświadczenia. Nawet w wariancie darmowym zabawa jest jednak przednia!



Do ściągnięcia ze strony:
http://www.globalmuonline.com/ [222 MB]

Jedyna gra...



...w której widok „baby za kółkiem" cieszy wszystkich mężczyzn.

Test Drive Unlimited

Czekamy na remake

Co miesiąc przypominamy grę sprzed lat, której nową wersję chcielibyśmy zobaczyć.



Moonstone: A Hard Days Knight

Zanim pojawił się Mortal Kombat, najbardziej brutalną produkcją na ówczesne komputery (wpierw Amige, później PC) był właśnie Moonstone, gra akcji z elementami RPG, której bohaterami byli czterej rycerze (każdy mógł być sterowany przez żywego gracza, a gdy ich brakowało, kierowała nimi AI). Poszukiwali oni księżycowych kamieni, bo tylko one miały moc niezbędną do zabicia wielkiego smoka, który zagrażał krainie. Po drodze trzeba było jednak pokonać kilkadziesiąt bestii, a walka z każdą kończyła się fontannami tryskającej krwi. Dziś Moonstone otrzymałby pewnie znaczek PEGI 18+, ale w nowoczesnej oprawie graficznej wyglądałby bez wątpienia fantastycznie.

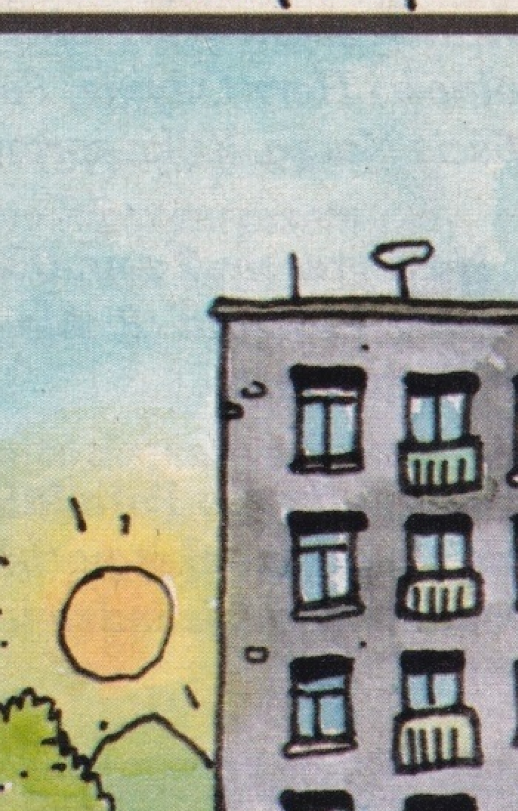




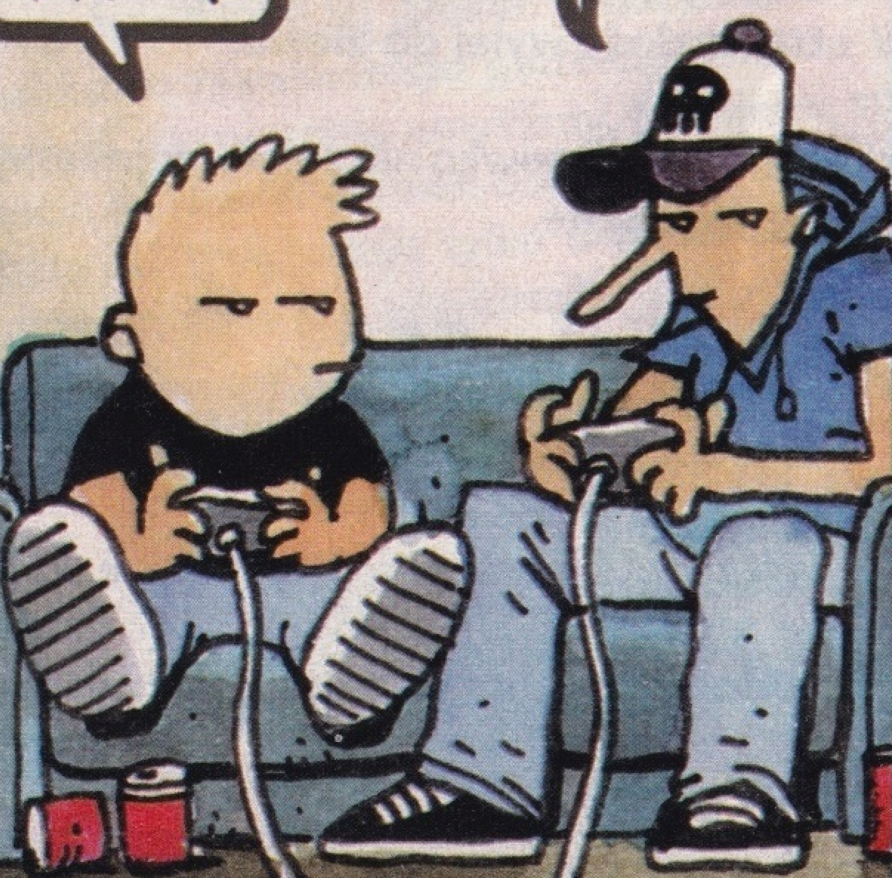
OLD SKULL I HARDKOR







2007 Radosław Smektała & Janusz Wyrzykowski



PONG (ATARI, 1972) LEGENDARNA POZYCJA, KTÓREJ POPULARNOŚĆ PRZYCZYNIŁA SIĘ DO ROZWOJU CAŁEGO PRZEMYSŁU GIER. PLOTKA GŁOSI, ŻE ORYGINALNY AUTOMAT ZEPSUŁ SIĘ JUŻ PIERWSZEGO DNIA W WYNIKU... PRZECIĄŻENIA SZUFLADKI NA MONETY!